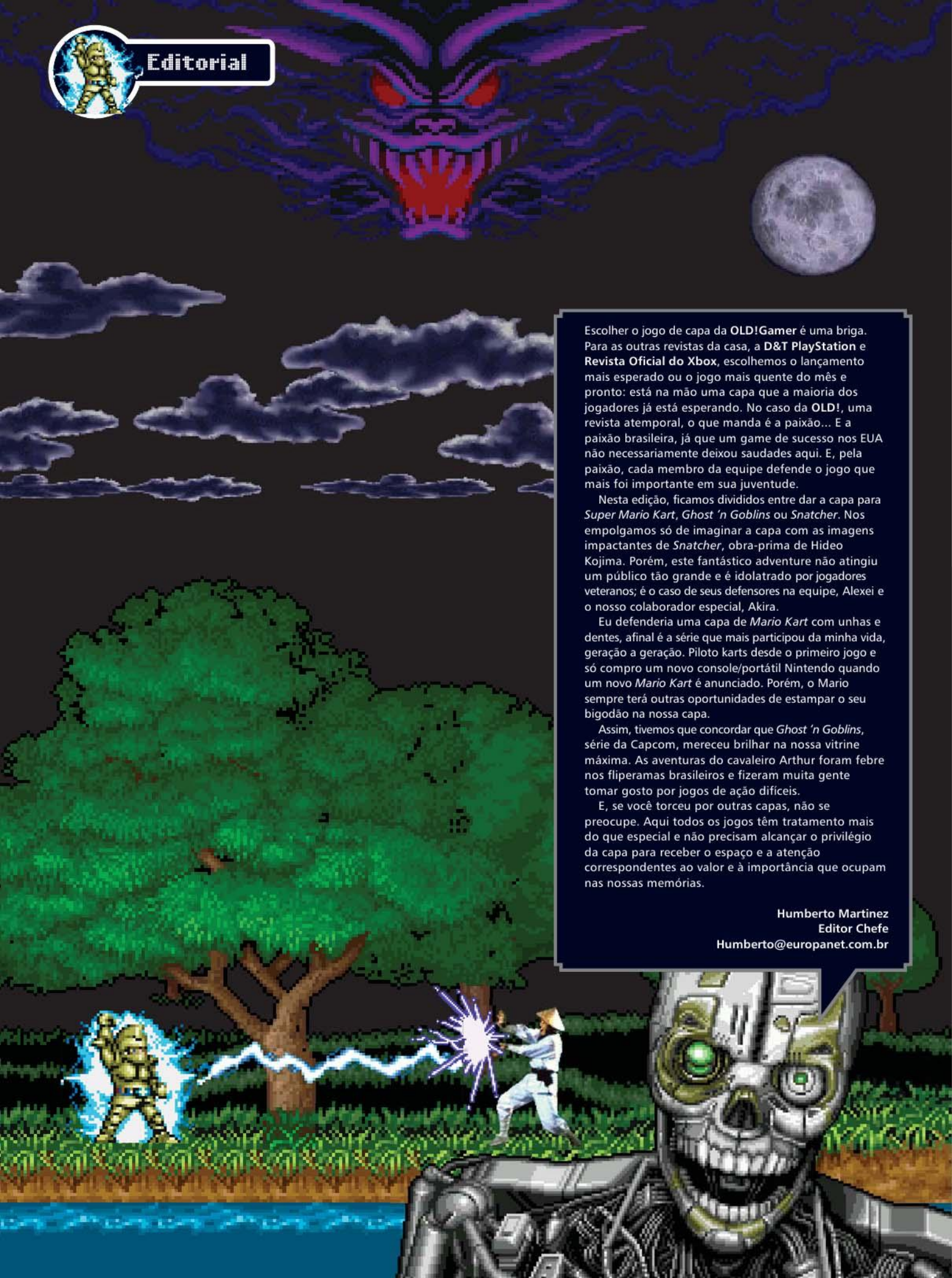
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA
EDITORA EUROPA
Nº 6 • R$ 14,90
SUPER MARIO KART
Pistas, curiosidades e a atual competição mundial do pioneiro dos karts virtuais
UMA DAS MAIORES FEBRES DOS FLIPERAMAS
GHOSTS'N GOBLINS
Relembre as aventuras do cavaleiro Arthur na série que provou que divertido mesmo é jogo difícil
LANÇAMENTO RETRÔ
PIER SOLAR
O mais poderoso (e atual) RPG para Mega Drive, criado por um brasileiro
SNATCHER
Precursor do cyperpunk nos games, a melhor obra de Hideo Kojima
CONTROLES
Das alavancas ao analógico, a evolução do jeito de jogar videogame
MYST
Por que só os gênios conseguiam terminar este famoso aponte-e-clique
MORTAL KOMBAT
Os segredos da sua criação e os atores que deram vida aos lutadores

Editorial

Escolher o jogo de capa da **OLD!Gamer** é uma briga. Para as outras revistas da casa, a **D&T PlayStation** e **Revista Oficial do Xbox**, escolhemos o lançamento mais esperado ou o jogo mais quente do mês e pronto: está na mão uma capa que a maioria dos jogadores já está esperando. No caso da **OLD!**, uma revista atemporal, o que manda é a paixão... E a paixão brasileira, já que um game de sucesso nos EUA não necessariamente deixou saudades aqui. E, pela paixão, cada membro da equipe defende o jogo que mais foi importante em sua juventude.

Nesta edição, ficamos divididos entre dar a capa para *Super Mario Kart*, *Ghost 'n Goblins* ou *Snatcher*. Nos empolgamos só de imaginar a capa com as imagens impactantes de *Snatcher*, obra-prima de Hideo Kojima. Porém, este fantástico adventure não atingiu um público tão grande e é idolatrado por jogadores veteranos; é o caso de seus defensores na equipe, Alexei e o nosso colaborador especial, Akira.

Eu defenderia uma capa de *Mario Kart* com unhas e dentes, afinal é a série que mais participou da minha vida, geração a geração. Piloto karts desde o primeiro jogo e só compro um novo console/portátil Nintendo quando um novo *Mario Kart* é anunciado. Porém, o Mario sempre terá outras oportunidades de estampar o seu bigodão na nossa capa.

Assim, tivemos que concordar que *Ghost 'n Goblins*, série da Capcom, mereceu brilhar na nossa vitrine máxima. As aventuras do cavaleiro Arthur foram febre nos fliperamas brasileiros e fizeram muita gente tomar gosto por jogos de ação difíceis.

E, se você torceu por outras capas, não se preocupe. Aqui todos os jogos têm tratamento mais do que especial e não precisam alcançar o privilégio da capa para receber o espaço e a atenção correspondentes ao valor e à importância que ocupam nas nossas memórias.

Humberto Martinez
Editor Chefe
Humberto@europanet.com.br

OLD!GAMER
JOGOS CLASSICOS DIVERSAO ETERNA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 6 - Agosto de 2011

Editor e Diretor Responsá vel: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 -
araujo@europanet.com.br

Editor-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Akira Suzuki,
Alexei Barros, André Forte, Daniel Govoni,
Douglas Pereira, Gilsomar Livramento e Vivi Werneck

Publicidade
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo: publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo,
Adriana Gomes, Elisangela Xavier, Ligia Caetano,
Renato Peron, Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (1)) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul:
Semente Associados - (51) 3232-3176
Santa Catarina:
MC Representações - (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880,

Internet
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro,
Anderson Cleiton, Adriano Severo

Produção e eventos
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

Propaganda
Robson Carvalho

Circulação
Ezio Vicente (gerente) e Carolina Mascarenhas

Logística
Liliam Lemos (coordenação logística); Henrique Guerche,
Marcio Policeno, Carlos Mellacci, Fabiano Veiga

Atendimento a livrarias e vendas diretas
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira

Assinaturas e Atendimento ao Leitor
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenadora: Tamar Biffi
Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne,
Vanessa Araújo, Raquel Fratari, Glaucia Clein

Rua MMDC, nº 121
São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados:
0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Renata Naomi, Paula Orlandini,
Vinícius Lima e Elvira Frenandes Lima

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

A Revista OLD!Gamer é uma edição especial da Revista Dicas & Truques para PlayStation (ISSN 0104-8732).

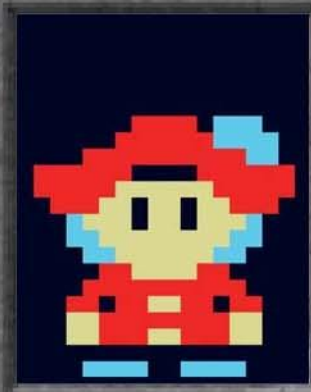
Distribuidor Exclusivo:
Fernando Chignalia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: IBEP Gráfica

Somos filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

CHOOSE

06
OLD!News
Notícias de Ontem
Divirta-se com novidades que já foram impressionantes

10
Galeria
The Castle
O saudoso estilo de um dos grandes clássicos de MSX

50
Da Alavanca ao Analógico
A Evolução do Controle
Conheça os controles que mais inovaram

58
O Blade Runner dos Games
Snatcher
Hideo Kojima fez muito mais do que criar Metal Gear...

OLD! STAFF

Humberto Martinez
Tentou usar a força jedi, ameaças, suborno e até um casco vermelho para garantir a capa para Mario Kart, mas tomou um raio e ficou para trás

Marco Souza
Ficou "super feliz" quando o Humberto disse: "A revista está muito bonita... mas agora faça melhor e na metade do tempo". Artistas sofrem...

André Forte
Continua soterrado em pilhas de revistas antigas em busca de material para o OLD!News. Perigos ancestrais podem ser despertados

YOUR FIGHTER

12
Matéria de Capa
Ghosts 'n Goblins
Tudo sobre uma das maiores febres dos fliperamas

30
Cascas e Cascos
Super Mario Kart
A origem da diversão nas pistas de corrida

42
Tempero Brasileiro
Pier Solar
O mais atual e poderoso RPG já criado para Mega Drive

66
Finish Him!
Mortal Kombat
Como começou o mais sanguinário dos combates

74
Difícil? Não... Impossível!
Myst
Relembre os enigmas impiedosos da ilha surreal

78
Colecionismo
Marcelo Tavares
Inveje uma das maiores coleções de consoles do Brasil

CONVIDADOS ESPECIAIS

Alexei Barros
Mortal Kombat lembra violência e desmembramentos, mas o que o Alexei mais achou em sua pesquisa foram atores muito cafonas

Gilsomar Livramento
Se você achou divertidas as imagens do início e encerramente da revista, agradeça ao Gil. O Sonic sendo revistado pela polícia é impagável

Douglas Pereira
Em todas as edições há um sorteio para descobrir quem pegará a missão mais ingrata. Dougão perdeu e teve que terminar Myst. Pobre homem...

Akira Suzuki
Evocamos Akira Sukuzi da pilha de SuperGamePower para cuidar da reportagem de Snatcher. Ele fugiu e buscou refúgio no site UOL Jogos

Daniel Govoni
Em dúvida se Ghost 'n Goblins era difícil mesmo ou se era exagero de sua lembrança, Daniel acabou todos os episódios... e se arrependeu

Vivi Werneck
A nossa carioca conheceu a maior coleção de consoles do Brasil e sentiu um vazio interior... Quase levou um Game & Watch na bolsa

Por André Forte

O TAL "SUPER SONIC 2" PARA MEGA CD

SUPER SONIC 2 PARA CD-ROM!!

Revista Supergame #7, Fevereiro de 1992

"Extravagância total. Vocês querem saber o que tá piando lá fora? Querem? São rumores e boatos, por enquanto, mas que los hay, los hay...

Dizem que está pra pintar a sequência do mega-hit da Sega *Sonic the Hedgehog* – ou seja, *Sonic the Hedgehog 2* – ou para nós, *Sonic 2*. O nome da aventura do renegado anti-herói será: "Escape from Ring Zone". E também parece que ele vem para o verão (dos japoneses, é claro!).

Detalhe: A explosão supersônica de *Sonic 2* vai detonar nos Mega CD-ROM, lógico.

Sonic vai passar por vários mundos em rotação. Em certas partes do jogo, ele aumenta de tamanho, conforme coleta objetos especiais.

Bom, pra ser apenas boato, já tá falado até demais. Só nos resta esperar pelo Mega CD-ROM e pelo Sonic 2. Hay que soñar..."

SONIC 2 NO SEGA CD!
Revista Electronic Gaming Monthly, Agosto de 1992

"Seguem algumas das fantásticas cenas de *Sonic 2 CD* que a Sega demonstrou durante a Summer CES de Chicago. A versão de Sega CD deverá ser idêntica ao cartucho, mas contará com faixas musicais com qualidade de CD, efeitos sonoros e cenas de cortes excelentes em estilo de desenho animado. Essas telas foram extraídas de uma demonstração e podem não aparecer na versão final de *Sonic 2*."

EXCLUSIVO: NOTÍCIAS ATUALIZADAS DE SONIC 2
Revista Mean Machines, setembro de 1992

"*Sonic 2*: Chega às lojas oficialmente em novembro! Após conferirmos o próximo jogo da série *Sonic* é a vez de *Super Sonic* chegar ao Mega CD, com lançamento previsto para o começo do próximo ano (ou talvez um pouco mais tarde!)."

MATÉRIA ESPECIAL SONIC 2
Revista Sega Visions, Setembro de 1992

"*Sonic 2* será lançado em versões para Sega Genesis, Game Gear e Sega CD. A capacidade superior da versão Sega CD oferecerá fases adicionais, assim como estágios especiais de bônus entre cada zona. Nesses pontos, Sonic assumirá uma visão de primeira pessoa em uma espécie de montanha-russa e half pipes repletos de inimigos, armadilhas e pontos fatais."

SONIC PARA MEGA CD
Revista Mean Machines, outubro de 1992

"*Sonic 2* está a caminho do Sega CD na forma de uma versão especial chamada *Super Sonic*. Esse jogo terá tudo o que é encontrado no

cartucho, mas com qualidade digital de som e alguns extras. Entre eles, alguns níveis que foram deletados da versão final do cartucho! A Sega não planeja incluir esse jogo como parte de um pacote especial para acompanhar o Mega CD, uma das ideias é incluir uma demonstração com algumas fases de jogos – incluindo Super Sonic! O aparelho vai chegar em novembro."

Sonic CD: Próximo mês!
Revista MegaTech, Agosto de 1993

"Sim, *Sonic CD* está finalmente pronto para o consumo público e a boa notícia é que não é uma conversão de *Sonic 2*! Um novo jogo, com fases inéditas, *Sonic CD* é bem similar aos seus antecessores, utilizando-se de ação em plataformas. Assim como nos outros, Robotnik está

de volta e, dessa vez, ele construiu um robô do Sonic muito mais poderoso e veloz que o herói!

Com esse robô, ele raptou o novo amor da vida de Sonic, uma linda fêmea ouriço chamada Rosy e a levou ao Planeta Miracle.

Assim como nos demais jogos de Sonic, *Sonic CD* conta com uma fase de bônus. Agora, porém, o jogador terá uma pista completamente modelada em 3D, em que Sonic deverá correr o mais rápido possível. Utilizando as técnicas do hardware do Sega CD, esses cenários são parecidos com os vistos em *Batman Returns* e *Thunderhawk*, assim como *Mario Kart* de SNES.

A data de lançamento é prevista para outubro e esse pode ser facilmente o mais rápido jogo de Sonic até agora. Mas qual será o melhor? Veremos no próximo mês."

Análise OLD!Gamer

Antes de o Sega CD chegar ao Ocidente, a Sega já cogitava o lançamento de um jogo do Sonic em CD. Após a produção de Sonic 2, muito se falou que o tal Super Sonic seria a versão Sega CD do mesmo jogo em cartucho, o que não aconteceu. Como mostra a *EGM* de 1992, a Sega até apresentou uma demo técnica de um jogo intitulado provisoriamente de Sonic 2 para Sega CD durante a Consumer Electronic Show de Chicago, mas o que se via era o herói surfando sobre um CD e outras bizarrices, como um bate-papo com um anjo. Para o leitor de CD do Mega, a Sega preparou posteriormente Sonic CD, uma aventura exclusiva do ouriço. Graças aos deuses dos videogames, a Sega não colocou item algum para o Sonic aumentar de tamanho. Acho que o autor do texto da revista *Supergame* confundiu Sonic com Mario, que come cogumelos para ficar maior. E que história é essa de "renegado anti-herói"? O ídolo da Sega sempre foi um cara bacana!

GADGET

NOVO PORTÁTIL

Revista VideoGame #23, Fevereiro de 1993

"Um novo portátil acaba de ser lançado nos Estados Unidos. É o Supervision, um sistema que usa tela de cristal líquido monocromática e que possui dimensões e características muito semelhantes ao já conhecidíssimo Game Boy, da Nintendo. O Supervision é fabricado pela Watary International Holdings Ltd., uma empresa com sede em Hong Kong. Entre as características do novo portátil, está a tela de cristal líquido minicromática com inclinação regulável, sem dúvida uma boa solução para acabar com os reflexos. O Supervision está baseado em um processador 65C02 (exatamente como o Game Boy e o Nintendo de 8 bits), possui resolução gráfica de 160 por 160 pixels, som estéreo com saída para fone de ouvido e ainda pode ser conectado a outro Supervision para jogos de dois jogadores.

Outra boa característica desse novo sistema é a possibilidade de ser conectado a uma TV colorida. Nesse caso, segundo o fabricante, os oito jogos já disponíveis ficam coloridos e muito mais excitantes. Mas a principal característica do novo sistema – talvez a que mais agrade aos consumidores – é mesmo o baixo preço: o Supervision é o portátil mais barato do mercado, custando, na ocasião do lançamento, US$ 50. A empresa promete ainda seis novos jogos por mês, ao preço de US$ 10 a US$ 16."

Análise OLD!Gamer

Antes de mais nada, um pequeno erro de grafia, a fabricante se chamava Watara. De fato, o Supervision custou US$ 49,99, mas em pouco tempo o valor caiu vertiginosamente devido à fraca aceitação no mercado do portátil, que teve cerca de 60 jogos lançados. Também ficou conhecido como Tiger Boy em Taiwan. Outro detalhe é que, apesar de anunciado como um recurso especial do aparelho, a transição dos jogos para a TV oferecia apenas a adição de quatro cores, em um efeito similar ao visto no acessório para Super Nintendo, Super Game Boy. Atualmente, o console de bolso, que um dia foi o mais barato dos portáteis, dificilmente é encontrado em bom estado e quem tem o vende a preços não muito amigáveis. Se você se interessar em conhecer o Supervision e seus jogos, uma saída financeiramente saudável é por meio de emulação.

TECNOLOGIA

OS INCRÍVEIS PODERES DO PS-X, O 32 BITS DA SONY

Revista GamePower #20, fevereiro de 1994

"Você deve estar lembrado do PS-X, o videogame de 32-bit da Sony, que foi publicado na *GamePower* passada. Agora vai ficar sabendo, na prática, o que todas aquelas especificações são capazes de fazer. Temos aqui a cabeça de um dinossauro feito de polígonos e a aplicação de uma textura (texture mapping). Uma delas tem a boca fechada e a outra aberta. Pois bem, o PS-X consegue criar os quadros intermediários dessa animação, por meio de cálculos matemáticos. Para deixar qualquer George Lucas de boca aberta e babando! A grande expectativa se refere às aplicações dessa técnica em novos e prováveis jogos. Será que o 3DO logo de cara vai sofrer esse tipo de concorrência?"

Análise OLD!Gamer

É interessante voltar no tempo e ver o quanto a tecnologia de polígonos evoluiu e se tornou presente em nossos videogames atuais. Em 1994, o PlayStation (conhecido como projeto PS-X) dava uma amostra do que o visual dos seus jogos representariam para o futuro. Outra curiosidade é que a demo técnica demonstrada pela Sony acabou ainda mais aperfeiçoada posteriormente e a cabeça de dinossauro ganhou corpo inteiro. Os felizardos proprietários dos primeiros PlayStation norte-americanos ganharam um CD de demonstração que incluía o tal dinossauro que, apesar de hoje parecer pouco, um dia já deixou muitos de boca aberta. E, sim, o 3DO não apenas sofreu uma forte concorrência, como sucumbiu ao poderio superior em gráficos poligonais do PlayStation e até do Sega Saturn.

TRAGÉDIA

O SONHO ACABOU

Revista Ação Games # 161, Março de 2001

"O Dreamcast está com os dias contados. A fabricante Sega oficializou que vai parar a produção do console até o fim de março. Boatos sobre a notícia rolaram desde o fim de janeiro, agitando todo o setor de entretenimentos. Por que a Sega tomaria esta decisão? Porque não teria bala na agulha (traduzindo: grana, muita grana) para enfrentar Xbox, GameCube e PS2.

Agora a empresa passará a dedicar-se apenas aos softwares (os games). Em seu site na internet, antes de confirmar a morte do DC, a empresa falava em "mudanças no planejamento do DC" e maior concentração de esforços no desenvolvimento de games.

A empresa fechou parcerias com o PlayStation 2, da Sony, e com o Game Boy Advance, da Nintendo. Ou seja, as que eram antes suas inimigas devem tornar-se as parceiras da Sega. Em outras palavras, não deve demorar para o Sonic estrear em jogos da Nintendo e da Sony.

E os donos de Dreamcast? Bom, esses vão ficar na mão logo, logo. Mas, por incrível que pareça, a Sega saiu do episódio mais forte do que nunca. A empresa subsidiava as vendas do DC – e cada console vendido chegou a gerar um prejuízo de cerca de 100 dólares. Com o possível fim desta sangria financeira, as ações da Sega dispararam por dias seguidos na bolsa de valores de Tóquio."

Análise OLD!Gamer

É até esquisito para jogadores de longa data acreditar que um dia veríamos jogos esportivos estrelados por Sonic e Mario, mas a previsão da *Ação Games* realmente se concretizou e o ouriço, que um dia foi o grande rival de Mario e principal arma da Sega na guerra de consoles contra a Nintendo, estamparia capas e mais capas de jogos licenciados para sistemas da Big N. Além do Game Boy Advance e do PlayStation 2, a Sega tornou-se produtora de jogos de outras plataformas, como GameCube e Xbox. E o Dreamcast, bem, esse continua nos nossos sonhos e boas lembranças de adolescência, então não dá pra falar que morreu completamente.

BOATOS

PROJECT REALITY: CAINDO NA REAL?

Revista SuperGamePower # 4, Julho de 1994

"A Nintendo resolveu correr atrás da concorrência e recuperar o tempo perdido na disputa dos consoles de nova geração. Para isso, pretende lançar um videogame de 32 bits ainda antes da chegada do Project Reality. O aparelho terá monitor próprio e permitirá o contato com a realidade virtual sem auxílio de "óculos" especiais. O preço é estimado em menos de US$ 200 e os cartuchos devem ter preços inferiores aos dos jogos de SNES. Mas não existe nenhuma confirmação oficial até o fechamento desta edição.

E por falar em Reality, a Nintendo está desenvolvendo três jogos. Comenta-se que um deles deve ser continuação de Super Mario. Outro é Killer Instinct produzido pela Rare (o mesmo fabricante de *Battletoads*). Essas novidades prometem ser um dos pontos mais altos da Summer CES. O Reality parece que está saindo do projeto e chegando à realidade. Até que enfim, na opinião dos consumidores da Nintendo."

Análise OLD!Gamer

O Project Reality virou realidade de fato apenas em 23 de julho de 1996, data em que o Nintendo 64 chegou ao Japão. Antes, *Killer Instinct* foi lançado pela Rare para os arcades em 1994, ganhando inclusive uma conversão para o Super Nintendo no ano seguinte. Já o videogame de 32-bit de Realidade Virtual não só contava com os óculos especiais, como era literalmente um par de óculos gigantescos conhecido como Virtual Boy. Para a tristeza da Nintendo – e dos nintendistas – o boato não estava errado e o bizarro portátil saiu em 1995, tornando-se o maior fracasso entre os diversos hardwares da companhia.

MOBILE

ORIENT EXPRESS

Revista Ação Games # 161, Março de 2001

"A maior companhia de telefonia móvel do mundo, a japonesa NTT DoCoMo, e a Sony anunciaram que atuarão em conjunto para o desenvolvimento de games para aparelhos de celular no Japão, Estados Unidos e Europa. O objetivo é adaptar os jogos desenvolvidos para o PlayStation, como Dino Crisis, para a internet dos celulares. A nova geração de telefones móveis do Japão já vem com os botões programados para funcionar como comando de game."

Análise OLD!Gamer

Outro sinal de evolução dos jogos e da tecnologia, os celulares são atualmente muito importantes no mercado de videogames. Smartphones como o iPhone contam inclusive com jogos exclusivos para o sistema operacional, mas em 2001, os poucos jogos japoneses disponíveis rodavam em visual 2D, bem abaixo do que planejava a Sony e a DoCoMo. De qualquer forma, eis outra nota importante que reescreve a história dos games ontem e hoje.

LANÇAMENTOS AGOSTO E SETEMBRO . 1997

Voltando no tempo novamente, porém em um ano não tão distante, a OLD!News desta edição nos leva a 1997, mais precisamente aos meses de agosto e setembro, quando uma boa safra de jogos inesquecíveis saiu para os computadores, como o jogo medieval em primeira pessoa *Hexen II*, o RPG *Ultima Online* e o primeiro jogo da série *Fallout*. Nos consoles, os jogadores de PlayStation comemoravam a chegada de *Final Fantasy VII* com exclusividade para o console da Sony, enquanto os donos de Nintendo 64 piravam com o avanço tecnológico e pela diversão ilimitada proporcionados por *GoldenEye 007*.

PC

Hexen II

Fallout

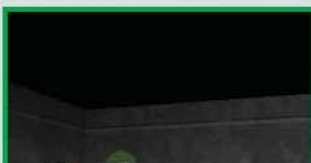
MEGADRIVE

The Lost World: Jurassic Park

Shining in the Darkness

N64

Bomberman 64 (Japão)

J-League Dynamite Soccer 64

GoldenEye 007

SUPER NINTENDO

Disney's Timon & Pumbaa's Jungle Games

Brunswick World: Tournament of Champions

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 1

PLAYSTATION

Oddworld: Abe's Odysee

Air Hockey

Alien Trilogy

Final Fantasy VII

Andretti Racing

The Lost World: Jurassic Park

Test Drive 4

Independence Day

SEGA SATURN

Assault Rigs

Sonic Jam

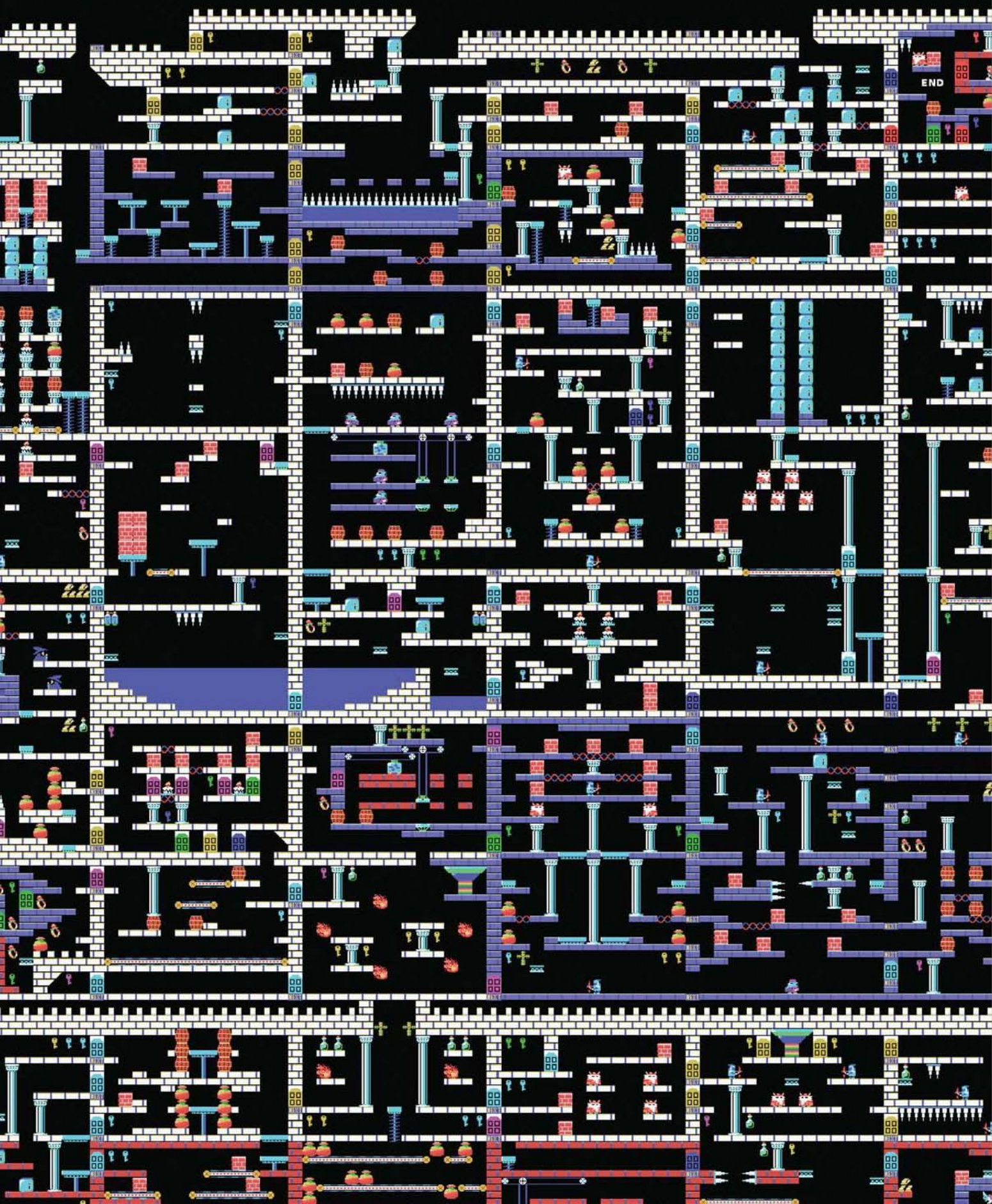
Saturn Bomberman

Mortal Kombat Trilogy

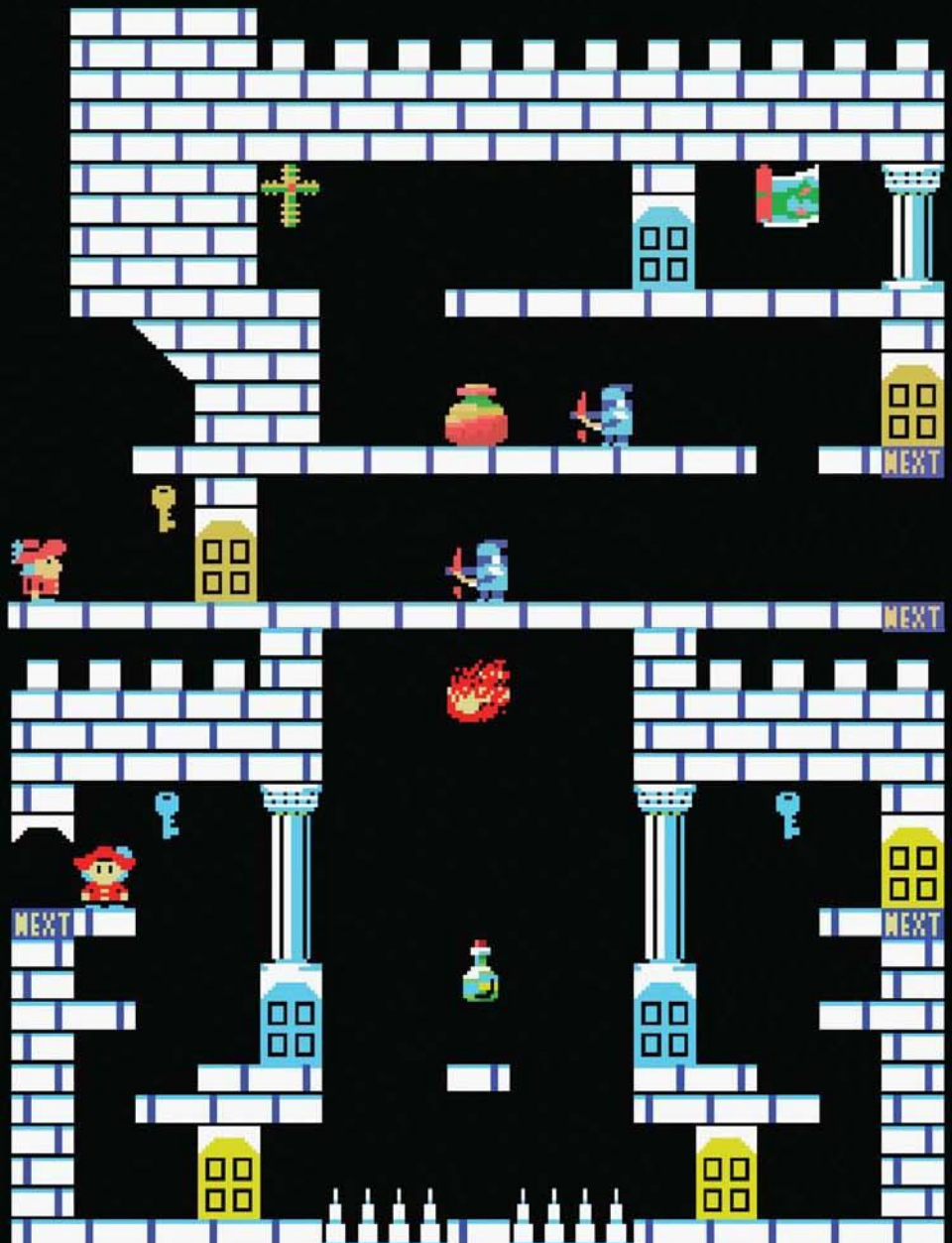
Marvel Super Heroes

Manx TT

Lunacy

END

THE CASTLE

Plataformas: PC-8801, PC-6001mkII, FM-7, X1, MSX e SG-1000
Produtora: ASCII Corporation
Lançamento: 1985

A premissa, de salvar a princesa, comum. O nome, simplório ao extremo, é sintomático: The Castle. Lançado para uma grande variedade de computadores japoneses, dos quais a versão do MSX foi muito famosa no Brasil, o jogo tem como palco das andanças do incansável protagonista uma fortaleza de 100 salas repletas de cavaleiros, magos e tudo mais. Esmagá-los com blocos de tijolos e outros itens do cenário ou simplesmente pulá-los é a melhor saída para coletar chaves coloridas e abrir portas com a cor correspondente. Seguindo uma estrutura não linear, é pura estratégia, raciocínio, planejamento: puzzle e plataforma. O que já era ótimo ficou excelente na continuação Castle Excellent que saiu para NES nos EUA como Castlequest, ajudando a popularizar a série no ocidente, mas não podemos esquecer o primeiro castelo.

GHOSTS'N

A perseverante saga de Arthur, o cavaleiro de cueca que enfrentou fantasmas, zumbis e demônios para salvar sua princesa

Por Daniel "Eremita" Govoni

A vida era dura nos fliperamas dos anos 80. Os jogos torravam o dinheiro das pessoas, e a fórmula fundamental se baseava em dificuldade exagerada, poucas chances de vitória e sem continues grátis. Do lado do jogador, o mantra consistia em economizar cada centavo, descobrir as manhas dos cenários e não desistir nunca. Em 1985, um jovem designer e programador da Capcom, Tokuro Fujiwara, criou *Ghosts 'n Goblins*, que veio para reforçar o exército de jogos difíceis – e dos comedores de fichas.

Popularizado informalmente em muitas casas brasileiras de fliperama como "jogo do cemitério", *Ghosts 'n Goblins* é a aventura de Sir Arthur, o cavaleiro carismático de caminhar desengonçado que atirava lanças, perdia a armadura e, se apanhava, ficava só de cueca branca com corações (ou morangos, dependendo do jogo). É lembrado por ser absurdamente árduo desde o começo, o que podia afastar o público e matar a série logo na origem, mas a dose cavalar de desafio foi o que acabou caracterizando a série.

Ghosts 'n Goblins logo se tornaria um clássico. A Capcom realizou um trabalho majestoso nos sucessores, rendendo uma continuação para arcade, uma sequência para Super NES e um jogo para o portátil PSP, 15 anos depois. Também seguiu em obras menos conhecidas, diversas aparições de personagens e referências em outros jogos (veja o quadro "Gárgulas e outros vilarejos amaldiçoados", página 21), além de brinquedos e até máquinas caça-níquel. Ao longo do texto, você vai lembrar por que a dificuldade nunca ofuscou o brilho da série.

GHOSTS'N GOBLINS

MAKAIMURA . 1985
RECEITA SIMPLES QUE DEU CERTO

O ano 1985 foi absolutamente mágico. No Japão, a Nintendo lançou *Super Mario Bros.*, um dos ícones máximos dos videogames. O país também assistiu à criação de Sega Mark III (a primeira versão do Master System). Na extinta União Soviética, Alexey Pajitnov criou o famoso puzzle *Tetris*. Sem estardalhaço, a Capcom, empresa fundada em 1983, colocou no mercado um jogo que redefiniu os padrões de quanto um jogo pode ser difícil. *Ghosts 'n Goblins* ou *Makaimura* (Vila Demoníaca) no original, fez história por ser um jogo em que poucos tinham habilidade (e paciência) para terminá-lo. E parecia exercer uma misteriosa magia nos jogadores: ainda que extremamente difícil, algo os induzia a continuar.

Aliado a essa atração, uma ambientação de fantasia medieval: fantasmas, assombrações, ciclopes, gárgulas, dragões e, a motivação, uma bela princesa em perigo. A maioria dos jogadores não passava da metade da fase inicial e os bravos resistiam aos infinitos zumbis que brotavam do chão (até sob o pé do herói), corvos infernais, demônios voadores e espíritos que transformam Arthur em sapo. Tudo unido à simplicidade de comandos aos gráficos harmoniosos e a uma espetacular trilha sonora que ressoaria nos ouvidos de tantos jogadores ao redor do mundo.

Qual a fórmula para o êxito de um jogo de plataforma? Existem várias, e uma delas a Capcom soube colocar nessa série: pular e atirar, devidamente ajustado em uma jogabilidade impecável. E atirar muito, mas muito mesmo, porque sossego é a última coisa que ousará ter quando estiver no controle do cavaleiro. Arthur é capaz de disparar para frente, para trás, abaixado e ainda nas duas direções no meio de um salto, o que torna mais intuitiva a interação com o jogo.

Inexiste a possibilidade de controlar o pulo no ar, exigindo grande técnica e golpe de vista. O guerreiro começa a aventura com a armadura e, ao ser tocado pelo adversário, perde, ficando apenas com a cueca. Sofrer dano no estado seminu significa o desconto de uma vida, e Arthur é reduzido a um amontoado de ossos. O tempo limitado em poucos minutos obrigava a seguir sem pausas para brincadeiras: o contador zerava frequentemente antes do ideal, e Arthur entrava em óbito, para o desespero do jogador, que perdia outra ficha.

Na floresta, há um famoso símbolo da Capcom perdido e muitos vilões

Das janelas das torres surgiam os chatos e terríveis demônios azuis

NASCE UMA LENDA

Camelot era um longínquo reino de paz e harmonia onde havia uma princesa chamada Guinevere. Uma noite, ela e Sir Arthur são surpreendidos por uma demoníaca criatura alada, que toma a moça sob as asas

TOKURO FUJIWARA

Também conhecido como Professor F ou, simplesmente, Arthur, Tokuro Fujiwara começou a carreira em 1982 na Konami, como designer de dois jogos de arcade: *Pooyan* e *Rock 'n Rope*. No ano seguinte, deixou a Konami e entrou para a Capcom, onde se firmaria como um dos mais sólidos nomes da companhia. Em 13 anos de Capcom, possui no currículo jogos como o ótimo shoot 'em up *Vulgus* (o primeiro jogo de fliperama da produtora), *Commando*, *Tiger Road*, *Pirate Ship Hagemaru*, *Bionic Commando* (fliperama) e o próprio *Ghosts 'n Goblins* e suas sequências.

Participou como consultor em *Strider* e desempenhou papel fundamental como designer e diretor de uma imensa lista de jogos de Game Boy, NES e SNES – foi também o gerente-geral da divisão de consoles da Capcom. Entre outros de NES e Game Boy: os jogos da série *Mega Man*, *Duck Tales 1* e *2*, *Chip 'n Dale 1* e *2*, *Darkwing Duck*, *Little Mermaid*, *Little Nemo: The Dream Master*, *Mighty Final Fight*, *Gargoyle's Quest I* e *II*.

Trabalhou em todos os jogos da série *Mega Man* para SNES, *Bonkers*, *Demon's Crest*, *Breath of Fire I* e *II*, *Disney's Aladdin*, *Final Fight 3*, além de *Super Ghouls 'n Ghosts*. Foi diretor-geral em *Resident Evil* para PlayStation e, em seguida, deixou a empresa para fundar o estúdio Whoopee Camp, pelo qual lançou outra série inesquecível: *Tomba!* e *Tomba 2*, exclusivos para o videogame da Sony. Foi produtor-executivo da *Deep Space*, empreendimento conjunto da Whoopee Camp com a Sony Computer Entertainment International, e voltou para a Capcom em 2005. Hoje, trabalha para a Platinum Games.

Tokuro Fujiwara não é famoso como Shigeru Miyamoto ou Hideo Kojima, mas seu legado é de extrema importância no universo dos games.

A rota de baixo é mais fácil, desde que o jogador mate as plantas que ficam em cima

* A Cruz Sagrada se encontra na versão original japonesa e foi retirada das ocidentais por questões religiosas

Um Red Guard já é dureza... Dois, então, é para desistir de jogar

e desaparece na escuridão, sem dar tempo para o cavaleiro vestir a armadura. Ao fundo, é possível ver, no alto de uma montanha, o castelo do terrível Satan, e é para lá que ela é levada. Temendo pela princesa, Arthur parte em uma perigosa jornada em busca da amada. Conseguirá Arthur resgatar Guinevere?

No final de cada um dos seis estágios no estilo plataforma, é preciso superar um chefe que guarda um imenso portão. Derrotando-o, Arthur recebe a chave que dá acesso à próxima fase e a uma nova armadura, caso a tenha perdido. Sir Arthur começa com a tradicional lança e encontrará outras armas dentro de potes de cerâmica carregados pelos inimigos. São cinco armas ao todo:

• Lança:
A arma padrão, de alcance total e com velocidade média.

Adaga:
A melhor arma do jogo, com alcance total. Rápida e eficiente.

• Tocha:
Curto alcance e velocidade baixa. Quando atirada, cai poucos metros à frente e não atinge inimigos distantes. No chão, queima por alguns segundos e causa dano nos alvos.

• Machado:
Alcance médio e velocidade baixa. Ao ser arremessado, faz uma curva e cai. Pode atingir mais de um inimigo de uma vez.

• Escudo Sagrado/ Cruz Sagrada*: ?
O ataque é em linha reta, mas o alcance é curtíssimo e não tem boa eficiência. É a única arma que abre os portões da sala do trono de Satan e é capaz de enfrentá-lo.

Os quatro primeiros estágios são divididos em duas partes; e os dois últimos, em apenas uma.

ESTÁGIO 1: Cemitério e Floresta Mal-Assombrada

Entre zumbis, espectros, corvos e outras chateações, o demônio voador mais irritante da face da Terra (e do inferno) guarda o caminho: Firebrand (leia quadro Gárgula Miserável). Era preciso

cautela para não atirar muito nas lápides do cemitério ou o Espírito do Túmulo despertaria. Quando atingido pelo encantamento, o barbudinho é reduzido, por alguns segundos, a um gordo e lento sapo verde. O chefe é um ciclope gigante cuspidor de fogo.

ESTÁGIO 2:
As torres congeladas de Camelot e A cidade sitiada de Camelot
Pequenos demônios voadores azuis surgem aos montes da escuridão, enquanto o jogador pena para subir nas plataformas das torres. Na cidade, muitos corvos ogros tatuados passeiam pelo estágio e, após uma sequência de plataformas móveis verticais antes do segundo portão, uma surpresa dupla: dois ciclopes – o dobro de problema.

ESTÁGIO 3:
A entrada da Caverna do Medo e As Profundezas da Caverna do Medo
Uma chuva de morcegos logo na entrada da caverna já mostra o que vem pela frente. Os zumbis voltam a atormentar e, quando o clima parece ficar menos tenso, ele está lá, sentado, só esperando você: Firebrand. A subida pela caverna é penosa, e o chefe é um dragão de voo irregular que ataca com bolas de fogo.

ESTÁGIO 4:
O Grande Abismo e A Ponte de Fogo
A primeira metade do estágio não tem inimigos e nem por isso deixa de ser difícil. Plataformas móveis sobre um precipício exigem exatidão no cálculo dos saltos, pois a qualquer erro Arthur vai direto para o fundo do abismo. Na segunda, labaredas de fogo que surgem do chão, demônios azuis e outro Firebrand no caminho. No final, o mesmo dragão do estágio anterior aguarda Arthur.

ESTÁGIO 5:
A entrada do Castelo de Astaroth
As coisas complicam muito. Arthur continua a árdua subida, só que, além dos pequenos demônios, espectros e ogros, mais um inimigo entra para o rol de estresse: Skeleton, um simpático esqueleto. Firebrand, de novo, está no meio do estágio e, guardando a quinta chave, está Red Guard, o demônio vermelho (aquele mesmo que sequestrou a princesa Prin Prin).

ESTÁGIO 6:
A Torre do Terror
Segunda e última parte da torre.

Apesar de caricato, o demônio consegue passar uma bizarra ideia de terror

A ORIGEM DOS DEMÔNIOS DA SÉRIE

Há tempos já se sabe da influência de mitos e figuras históricas no mundo dos jogos, seja na temática, no nome de personagens ou, menos sutilmente, em detalhes gráficos. Na série *Ghosts'n Goblins*, muitos nomes empregados se originaram de grimórios (livros medievais de conhecimentos mágicos) e lendas seculares.

O nome Astaroth, o chefe final, vem de um livro do século 17 chamado *Lemegeton*, em que há inscrições minuciosas de demônios e conjurações para evocá-los e dominá-los. Em *Ghouls 'n Ghosts*, Loki vem de uma lenda nórdica, no qual é referido como um filho de gigantes, geralmente como deus do fogo e da trapaça, e um símbolo da maldade.

Ainda no mesmo jogo, há a grande mosca, Beelzebub. Considerado príncipe dos demônios e senhor das pestilências, é descrito no *Dictionnaire Infernal*, do século 19. No jogo, teve não só o nome usado, como a aparência recriada quase idêntica.

Sardius, o último chefe do terceiro jogo, na versão japonesa chama-se Samael, que é, segundo as tradições judaicas, o Anjo da Morte; e nas doutrinas cristãs, é Lúcifer, o Portador da Luz. Nebiroth é uma referência a Naberius, o marquês do inferno, de acordo com o *Dictionnaire Infernal*, de 1863.

A fim de passar para a próxima fase, o jogador deve estar com a Holy Shield (ou a Holy Cross, na versão japonesa) para matar os chefes, caso contrário, será mandado de volta para o quinto estágio. De início, uma sequência de skeletons, o ciclope e o dragão esperam você. Muitos ogros, hordas de Firebrands bloqueando o caminho e dois Red Guards com enormes asas não deixarão você entrar na sala de Astaroth facilmente.

ESTÁGIO 7:
A Sala do Trono de Astaroth

Quem chegou aqui podia se considerar abençoado, é o estágio derradeiro do jogo. A princesa está sob o poder do imperador do inferno e, para Arthur, não é nem um pouco fácil reduzi-lo a um monte de ossos velhos. Ele tem uma cara feiosa na barriga, seu ponto fraco. Seus movimentos irregulares e a chuva de fogo que ele lança fazem penar para matá-lo. Arthur precisa de pulos e tiros certeiros na pança maquiavélica do arqui-inimigo.

- Pronto! Matei o último chefe! Finalmente, salvei a princesa!

Um desejo sádico: queria ser um mosquito e ver cara de cada jogador que matou Astaroth e acreditou que isso era o final. Sinto muito, meu amigo, sei que é delicado tocar no assunto, mas a verdade deve ser dita: você NÃO SALVOU a princesa. Pelo menos, não ainda. Se não bastasse muito (muito mesmo) treino, suor e dedicação, milhares de fichas e impropérios indizíveis para passar por frotas de inimigos que não descansam um só segundo, ao matar os chefes do estágio final, há algo inusitado.

Raiva, revolta, frustração, sofrimento, dedos esfolados, tristeza, créditos e horas gastas no malignamente adorável jogo não foram suficientes para salvar a maldita princesa, e digo (com sadismo) o motivo. A última sala era uma ilusão, uma armadilha de Satan para Arthur, que é enviado diretamente ao princípio, e deve encarar tudo de novo, se realmente quiser salvá-la. Lendas revelam jogadores que tiveram surtos psicóticos depois da descoberta e nunca voltaram à realidade. Nas casas de fliperamas da época, acredite, os piores palavrões tinham todas as chances de serem de um jogador de *Ghosts 'n Goblins*.

Os ciclopes jogam fogo e investem com o corpo. É vital decorar padrões

Bem, após passar novamente por aquela via-crúcis, enfrentar e matar o rei dos demônios, finalmente, o jogador resgataria a princesa – e isso só é possível pelos jogadores com fé, paciência e determinação em doses cavalares. Deleite máximo terminar e ganhar status, o que deixava o jogador se sentindo o mais bravo guerreiro. Os que conseguiam o feito logo são merecedores de reconhecimento. Fato curioso é que *Ghosts 'n Goblins* tem um desfecho, mas não acaba. Depois de receber a mensagem de final feliz, o jogo encoraja você a começar de novo, em um looping infinito típico de disputas por pontuação. Por que não...

E eis que aparecem trolls brucutus... com tatuagens de corações

Ghosts 'n Globlins deixou uma profunda marca no mundo dos games, dando uma nova dimensão do que diz respeito à grande dificuldade. O sucesso resultou em uma leva de conversões para computadores pessoais (PC, Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Amstrad CPC e Atari ST) e consoles (detalhados a seguir) as que também seguiram os passos: difíceis até a alma. A maioria teve perda na qualidade, especialmente na jogabilidade, afastando muitos fãs. O desafio não era só compensar a superioridade de hardware dos fliperamas, mas a pressa em aproveitar a moda, comprometendo o talento (ou a falta dele) dos programadores. A versão para NES, por exemplo, da Micronics, parecia um trabalho de leigos, tamanha a quantidade de bugs e erros de colisão nos pixels. Apesar disso, talvez pelo nível ainda maior de dificuldade, a adaptação é cultuada e foi relançada na loja Virtual Console do Nintendo Wii. E ainda serviu de base para a adaptação do Game Boy Color, com o uso de passwords. Para Game Boy Advance, um port idêntico ao de NES/Famicom sairia no Japão, na linha Famicom Mini. Em parte graças à versão caseira do console da Nintendo, houve uma enorme aceitação no arquipélago nipônico, e o personagem caiu no gosto das crianças, foram lançados jogos de tabuleiro, bonecos, material escolar, entre outros produtos, mostrando que a Capcom solidificou o nome como uma das mais importantes franquias da história dos videogames.

Uma mensagem de final feliz nunca traz sensação de alívio nesta série

Astaroth é o chefão e a sua barriga, além de bizarra, é o seu único ponto fraco

DAI MAKAIMURA . 1988 UM NOVO PESADELO

GHOULS'N GHOSTS

O segundo e último título da série nos fliperamas é intitulado *Ghouls 'n Ghosts* no Ocidente, e *Dai Makaimura* (A Grande Vila Demoníaca) no Japão. Foi um dos primeiros com a placa CPS-1, muito superior em termos gráficos e sonoros, chamando a atenção como um dos jogos mais bonitos da época.

Três anos se passaram e lá estava a apaixonada princesa de cabelos azuis, Prin Prin, no castelo. E, tomando vantagem de um momento em que Arthur, o destemido cavaleiro, não estava no reino, demônios e criaturas malévolas invadiram Camelot, causando pânico e alvoroço na população. Arthur chega, todos fogem e, em meio aos feridos, vê a amada correndo em sua direção, mas, quando vai alcançá-la, é alvejado por raios paralisantes de uma força obscura e poderosa. Prin Prin é levada pelos servos do mal. Arthur recobra as energias e, sem hesitar um só minuto, sai em busca de Prin Prin.

O cemitério ganhou guilhotinas... E a situação vai piorar ainda mais

Desta vez, o rei das trevas é Lúcifer (Loki, nas versões ocidentais para Mega Drive e Master System), um capeta gigantesco de dar medo até nos durões. Ele e a sua corja não estão para brincadeira, tanto que Astaroth, o vilão de *Ghosts 'n Goblins*, foi rebaixado para um reles subchefe. Com poderes malignos não se brinca!

Um animal de fogo ataca o herói com investidas e chuva incendiária

TIROS PARA TODOS OS LADOS

Dentre as inovações, Arthur agora pode atirar para cima e para baixo e adquirir uma segunda armadura, dourada, que permite soltar disparos carregados ou poderes especiais, que mudam de acordo com a arma que está equipada. E não espere moleza: um dano e Arthur fica de cueca; mais um, e seus ossos vão se amontoar no chão.

A jogabilidade flui melhor e a velocidade continua rápida e precisa, dando ao jogador ainda mais intuição do que no primeiro jogo. E o pulo... Ah, o pulo! É à moda antiga, nada de controle no ar. Muitos protagonistas morreram (e morrerão) por isso.

Quando não são os inimigos infinitos, são os cenários cheios de ameaças que não dão paz – palavra de significado inexistente no mundo de *Ghouls 'n Ghosts*. Os antigos zumbis deram lugar a odiosos esqueletos encapuzados e munidos de foices, que surgem do chão e adoram sair de trás de moitas para, como ninjas, pegar Arthur de surpresa. Além de esqueletos e abutres, o cemitério ganhou guilhotinas, caveiras

A cabeça do chefão se separa do corpo e ataca com chamas. Tenso!

Até hoje, é incrível ver cenários cheios de detalhes criados a partir de pixel empilhados

Há fases de gelo... E existem ladeiras congeladas com espetos fatais

espalhadas e relâmpagos, deixando-o mais amedrontador.

O tempo não é tão apertado como no jogo anterior, mas o mesmo pesadelo que aterrorizou os jogadores está de volta: é necessário terminar duas vezes para salvar a princesa e ver o final do jogo, o que virou uma das marcas registradas da série. As músicas são envolventes e o tema clássico do primeiro estágio regressa em um novo arranjo, fruto de um belo trabalho da compositora japonesa Tamayo Kawamoto.

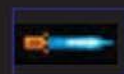
A quantidade de armas aumentou, e cada uma tem um poder exclusivo com a armadura dourada. As armas podem ser conseguidas nos potes de cerâmica e também em baús que surgem do chão quando Arthur passa por determinado local da tela. Mas nem sempre saem armas e, muitas vezes, você pode se deparar com um mágico, semelhante ao espírito do túmulo, que lançará poderes capazes de transformar temporariamente o cavaleiro em um inútil pato ou em um lento e limitado ancião. Vamos às armas:

Beelzebub é o penúltimo chefe e se transforma em milhares de moscas menores

• **Lança:**
É a arma inicial. Velocidade média e boa eficiência.
Poder: Raio.

• **Grande Espada:**
Não pode ser arremessada. O curto ataque é compensado pela força, que causa o dobro de dano nos inimigos.
Poder: Dragão de aço.

• **Tocha:**
Similar à tocha, tem alcance curto, mas forma labaredas azuis ao atingir o chão.
Poder: Bolas de fogo azul.

• **Disco:**
Forte e rápido, percorre o relevo dos cenários. É uma das melhores armas.
Poder: Escudo.

• **Adaga:**
Uma das armas favoritas dos jogadores, é extremamente rápida e muito eficiente.
Poder: Cria um clone de Arthur, duplicando os tiros.

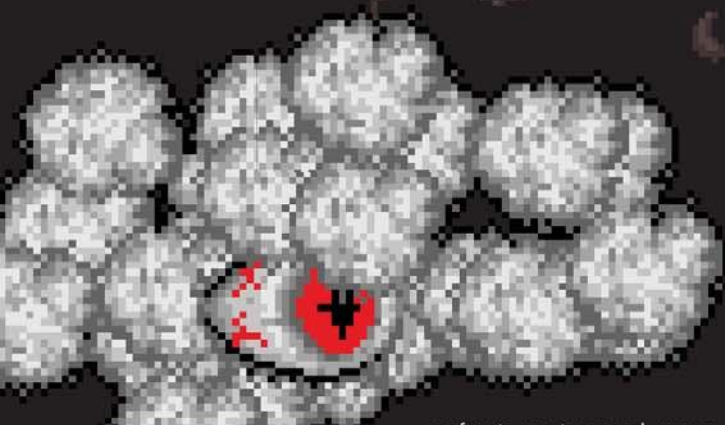
• **Machado:**
Capaz de atingir inimigos em linha. A tragetória inclinada para cima e não é uma boa para ataques rápidos.
Poder: Explosão.

FATOS CURIOSOS

■ Mega Man 7: é possível escutar o tema principal de *Ghosts 'n Goblins* no estágio do Shademan usando um truque especial.

■ Em *Ghouls 'n Ghosts* e *Super Ghouls 'n Ghosts*, depois de eliminar os chefes dos estágios, se o jogador pegar a chave colocando o direcional para cima, ele receberá uma frase na tela: "Nice Catch!".

■ Na propaganda de *Ultimate Ghosts 'n Goblins* para a TV japonesa, foi contratado um famoso ator de novelas, que, coincidentemente, tem o mesmo primeiro nome do cavaleiro, Arthur Kuroda.

Cerberus é mais uma das criaturas inspiradas em lendas e contos míticos

Gassuto é um ciclone com consciência maléfica e fica carregado de energia elétrica

• **Psycho Cannon:** ?
A única capaz de ferir Lúcifer. Não atravessa a tela e não possui poder especial, mas quando usada com a armadura dourada, o alcance aumenta e elimina os tiros dos inimigos. Seu poder é devastador. É adquirida com a Deusa da Guerra (nenhum parentesco de Kratos, anti-herói de *God of War*).

Ghouls 'n Ghosts tem seis estágios, os cinco primeiros divididos em dois e o último, em apenas um.

ESTÁGIO 1: O Cemitério e A Floresta Viva

Em meio aos túmulos e inimigos brotando do chão e dos ares, Arthur encara guilhotinas e plantas que atiram caveiras. Na floresta, Arthur ainda enfrenta um temporal, que o empurra para trás e atrapalha bastante. Vermes gigantes, ogros-suínos e outros seres estarão espalhados pelo caminho e surgindo infinitamente até o final, onde um golem cuspidor de fogo guarda a chave do portão para o próximo estágio.

ESTÁGIO 2: Camelot destruída e Camelot em chamas

Camelot foi destroçada pelos exércitos de Lúcifer. O percurso é íngreme: tartarugas de pedra surgem aos montes e só são vulneráveis quando saem do casco. É preciso cuidado ao passar pelas pontes, pois as cordas apodreceram e cair na areia movediça significa ser tragado pelo besouro imortal. Camelot está em chamas, e, sentado sobre caveiras, está Firebrand. Ele joga uma caveira e, com movimentos aleatórios, faz do caminho um martírio: ao longo dele, seres de fogo, buracos e plantas que atiram olhos aos montes, até o cão de fogo, que protege o portão.

As tartarugas (quase) invencíveis atrapalham a vida nas ladeiras

ESTÁGIO 3: As Torres caídas e As Montanhas do Demônio

Os inimigos surgem de cima: goblins voadores que atiram pedras e monstros com armaduras, munidos de espadas. Após a subida, o jeito é correr. O teto está desabando

Astaroth era o vilão máximo do primeiro game e acabou rebaixado para vilão comum

e prestes a esmagar o herói. Nas montanhas do demônio, Arthur tem que fazer o impossível para conciliar a atenção entre matar insetos voadores gigantes e se equilibrar nas plataformas e línguas móveis de cabeças de gárgulas do macabro cenário. Ao fim, com a terceira chave, está o olho do furacão, que se move por todos os cantos, de maneira aleatória.

As plataformas se movem para testar o timing nos pulos do herói

ESTÁGIO 4: A Caverna de Cristal e A Cachoeira Congelada do Grande Abismo

Tocar os cristais é certeza de ferimentos graves. Os ceifadores voltaram e inimigos como árvores-golem e vermes cuspidores estão aos montes até a chegada da descida, a traiçoeira cachoeira congelada, escorregadia e cheia de espinhos mortais. No liso

GÁRGULAS E OUTROS VILAREJOS AMALDIÇOADOS

A série *Ghosts 'n Goblins* gerou frutos em jogos de outros gêneros e em versões menos conhecidas. Um curioso jogo japonês de Sega Saturn e PlayStation, *Nazo Makaimura* (O Enigma da Vila Demoníaca), era uma mistura de puzzle e estratégia com bonitos gráficos estilo super deformed (personagens com cabeça grande e corpo pequeno). Ficou restrito ao Japão.

A Bandai lançou uma versão para o seu console de bolso, também só para o Japão, chamado *Makaimura* para WonderSwan. Pelos moldes antigos, com novos chefes e inimigos, seria a verdadeira quarta continuação. Só não ganhou esta honra por ter saído para um aparelho de baixíssima vendagem. Aproveitando o fato de o portátil também poder ser jogado na vertical, continha fases que usavam esse recurso; outra inovação eram os níveis debaixo d'água. A tela em preto e branco não é das melhores, desagradando muitos fãs, e o jogo caiu rapidamente no esquecimento. Hoje é um objeto de desejo de colecionadores em sites de leilões: apesar de relativamente barato, não é tão facilmente encontrado – no eBay, uma cópia usada, com caixa e manual, foi vendida por quase 40 dólares.

Firebrand, gárgula escarlate, ganhou jogos próprios: dois RPG com pitadas de ação, *Gargoyle's Quest* (Game Boy, 1990) e *Gargoyle's Quest II* (Game Boy e NES, 1992); e *Makaimura Gaiden: The Demon Darkness* (Game Boy, 1993, exclusivo no Japão), versão com melhorias e duas fases a mais. Na geração 16-bit, Firebrand estrelou o fabuloso jogo de aventura *Demon's Crest* (Super NES, 1994), que mostrou uma qualidade absurda para os padrões da época. Além do personagem principal, há gárgulas selecionáveis ao longo do jogo, cada um com um poder específico.

Lançado para iPhone e iPod Touch (também jogável no iPad) em 2009, *Ghosts 'n Goblins Gold Knight* agregou Lancelot, um aliado para dividir as armas com Arhur. Os fãs ficaram um pouco desapontados pela jogabilidade (tela de toque e *Ghosts 'n Goblins* não combinam), um desperdício de belos gráficos, muito coloridos. Em 2010, foi lançado *Ghosts 'n Goblins Gold Knight II*, que trouxe as mesmas qualidades e defeitos da primeira versão.

Mesmo sem personagens relacionados, um jogo que merece menção é *Maximo: Ghosts to Glory* e *Maximo vs. Army of Zin*, ambos publicados pela Capcom para PlayStation 2. A ambientação é semelhante ao mundo sombrio de *Ghosts 'n Goblins*, e é tido por muitos como uma continuação espiritual em três dimensões. Foi vendida uma versão do jogo em que vinha como brinde uma cueca branca de corações vermelhos, prova do parentesco entre *Maximo* e *Ghost 'n Goblins*.

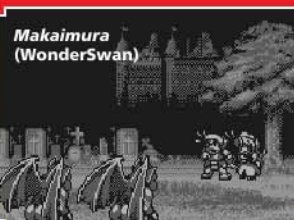
Nazo Makaimura (Sega Saturn, PlayStation)

Makaimura (WonderSwan)

Gargoyle's Quest (Game Boy)

Demon's Crest (Super Nintendo)

Ghosts 'n Goblins Gold Knight (iphone)

Maximo: Ghosts to Glory (PlayStation 2)

O mais impressionante de Lúcifer é que ele realmente tem o aspecto de um demônio

caminho, há diversos contratempos, monstros sombrios e plataformas com armadilhas verticais. É a rota até a lesma gigante, que guarda a passagem para a quinta fase.

ESTÁGIO 5:
A Entrada do Castelo de Lúcifer e Topo do Castelo

Logo de cara, uma chuva de dragões-esqueleto serpenteia pelo ar, aleatoriamente. O que vem a seguir é uma sequência de quatro Firebrands (não, você não leu errado). Após uma sofrida subida por um trecho de muitas escadas, o jogador dá de cara com o rebaixado Astaroth, que perdeu parte da força, mas é capaz de atirar fogo e dificultar a jornada.

O que se segue são duas cabeças de golem e, mais à frente, dois Astaroths que surgem de dois portões. Ainda terá três pequenos olhos de furacão, um punhado de goblins voadores e mais uma cabeça de golem, protegendo a última escada que dá acesso à sala de Beelzebub, a gigantesca mosca demoníaca. Manter distância é imprescindível, ela atira bolas repugnantes e se materializa em pequenos insetos, varrendo todo caminho por onde passam. Ao destruir a grande mosca...

"Não! De novo não! Demorei eras para conseguir chegar até aqui e sou mandado de novo para o início do jogo? #@*!"

Fases verticais no estilo "elevador" desafio com pouco espaço para fuga

O anúncio é feito pelo supremo mago Merlin, que fornece as coordenadas para voltar ao primeiro estágio e obter a psycho cannon com a Deusa da Guerra e poder eliminar Lúcifer. Como foi avisado anteriormente (para evitar problemas cardíacos súbitos nos mais nervosos), o vaivém se tornou uma tradição da série.

GÁRGULA MISERÁVEL

Pense em um inimigo insuportavelmente difícil. Existem muitos traumas na forma de chefões de fase, mas poucos superam Firebrand, um demônio que surgiu como oponente comum no primeiro *Ghosts 'n Goblins*. Conhecido no Japão como Red Arremer, Firebrand participou de todos os episódios da série e o carisma entre os fãs rendeu jogos próprios: *Gargoyle's Quest* (Game Boy), *Gargoyle's Quest II* (NES) e *Demon's Crest* (SNES). Firebrand foi confirmado como um dos lutadores de *Ultimate Marvel vs. Capcom*, que será lançado no final de 2011 para Xbox 360 e PlayStation 3.

O mito em torno do personagem veio da dificuldade em lidar com os padrões de ataque. Mesmo não sendo um chefe, são tão difíceis de prever que o assunto virou tema de discussões e estudos em fóruns japoneses (e olha que os japoneses são mestres natos em padrões impossíveis de ataques). Firebrand costuma ser encontrado meditando perto de túmulos ou sobre pilhas de caveiras, sempre entretido com a imaginação. Basta chegar a certa distância para que, em um piscar de olhos, abra as asas, e passe a voar e atacar irregularmente, cuspindo bolas de energia e minidemônios, com voos rasantes ou ataques rasteiros. Ele também gosta de ir para lugares inatingíveis para as investidas de Arthur, o que cria uma sensação de ansiedade e terror. Além de tudo isso, Firebrand se esquiva do herói de maneira impressionante. Gárgula miserável!

Em Demon's Crest, há outros gárgulas controláveis, além do aclamado Firebrand

ESTÁGIO 7: A sala do trono de Lúcifer

O assustador Lúcifer está sentado no trono. Além dos raios que destroem o chão e abre crateras, ele pode esmagar Arthur com pisões. O ponto fraco é a cabeça e o ideal é permanecer com a armadura dourada, pois isso aumenta o poder e o alcance da psycho cannon. O jeito para vencer a batalha é encontrar coragem e ficar embaixo dele, de forma que o raio descendente não pegue Arthur. Subir nos joelhos também é válido, mas as chances de ser atingido aumentam.

"Pai! Mãe! Vizinhos! Matei o Lúcifer! Venham ver!"

Ao morrer, Lúcifer libera milhares de espíritos que havia aprisionado dentro de si e que serviam de fonte do seu poder. O espírito de Prin Prin retorna ao corpo, e a história de amor se repete. Arthur e a linda princesa têm um final feliz... Será mesmo?

A aprovação do público resultou em adaptações para diversas plataformas: o computador Sharp X68000 recebeu a versão considerada perfeita e houve até a ótima conversão para o fracassado console de cinco títulos da NEC, o Supergrafx. A mais difundida é a de Mega Drive: numa época em que a Capcom não lançava títulos para sistemas que não os da Nintendo por conta do infame contrato de exclusividade, a Sega reprogramou *Ghouls 'n Ghosts* com extremo capricho, apesar da capacidade limitada em relação ao arcade; e há quem diga que a jogabilidade ficou mais fluída. O Master System recebeu uma versão com mudanças facilitadoras. Commodore 64, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST e ZX Spectrum completam a lista de sistemas que receberam *Ghouls 'n Ghosts* à época de seu ápice.

Será que agora acabou? A resposta vem com a próxima aventura

CHOU MAKAIMURA . 1991 INOVAÇÕES E SLOWDOWNS

Com a chegada do SNES, a Capcom, que deu enorme suporte ao NES, não perdeu tempo e desenvolveu para SNES *Super Ghouls 'n Ghosts,* ou *Chou Makaimura* (Super Vila Demoníaca). A qualidade o consagrou como um dos títulos mais bem-sucedidos da empresa em 1991. E olhe que a concorrência deste ano foi uma das maiores da história: *Street Fighter II*, *Super Mario World*, *F-Zero*, *Sonic the Hedgehog*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* e *Final Fantasy IV*, o primeiro da série em 16-bit, foram lançados neste ano. E Arthur conseguiu se destacar mesmo entre tantos heróis.

A trama não trouxe surpresas: em uma noite de paz e festa em Camelot, uma corja de demônios invade o reino e um demônio sequestra a princesa Prin Prin. Parece que Arthur não aprendeu a cuidar da moça. O inimigo da vez é Sardius (Samael no original japonês), um poderosíssimo imperador das trevas com uma legião de monstros e demônios.

Diferente dos predecessores, *Super Ghouls 'n Ghosts* não saiu primeiro para arcade e foi lançado diretamente para SNES. A Capcom, que trabalhara há anos com a Nintendo, tratou de preparar com exclusividade na ocasião, abusando dos novos recursos, como zoom e rotação, além da paleta de cores que apresentava 256 cores simultâneas na tela. Visualmente, o jogo é uma obra de arte. Cenários e design dos personagens ficaram extremamente detalhados e as músicas, muito bem elaboradas – e hoje podem ser conferidos no Virtual Console. Houve também uma versão para Game Boy Advance de *Super Ghouls 'n Ghosts*, com a adição de um arrange mode, que trouxe estágios dos dois jogos anteriores com gráficos melhores; um verdadeiro tesouro. Para completar, a Capcom lançou a trilogia para aparelhos de mídia de disco em compilações: *Capcom Generations 2: Chronicles of Arthur* (Saturn e PlayStation), *Capcom Classics Collection* (Xbox e PlayStation 2) e *Capcom Classics Collection Reloaded* (PSP).

O relevo da ilha se altera e joga diversos perigos contra o herói

Super Ghouls 'n Ghosts seria perfeito se não fosse a quantidade enorme de queda na taxa de quadros por segundo, deixando o jogo lento em alguns momentos. Os slowdowns aconteciam sempre que havia muita movimentação na tela e isso frustrava quem se acostumou com a velocidade rápida de antes, provocando divergência entre os fãs. De um lado, os protetores de *Super Ghouls 'n Ghosts*, e do outro, os jogadores que acompanhavam a série desde o começo e não admitiam lentidão no jogo do cavaleiro.

Os navios afundam conforme Arthur avança. Facilitar para quê?

Atraentes baús de tesouro não oferecem só coisas boas. Há armadilhas também

Outro ponto que gerou polêmica foi o fato de Arthur não atirar para cima e para baixo como em *Ghouls 'n Ghosts* e pela estreia de um pulo duplo, que pode ser considerado uma descaracterização da série. Mesmo assim, é inegável dizer que *Super Ghouls 'n Ghosts* ficou muito bom e marcou o ano de 1991 como um dos melhores jogos lançados para SNES. Um milhão de cópias vendidas é a prova maior da dimensão do sucesso.

Novas armas estrearam e, além da armadura convencional, Arhur ganhou mais duas: a Magic Armor, que aumenta o poder da arma em questão, e a Super Magic Armor, que dá o boost na arma e a habilidade de usar um poder especial, como em *Ghouls 'n Ghosts*, que varia em cada arma.

• **Lança:**
É a lança nossa de cada dia. Dá conta do recado.
• **Com a magic armor:** dobra o poder com o fogo mágico e só pode ser atirada uma por vez.
• **Mágica:** o tradicional raio que atravessa a tela horizontal e verticalmente.

• **Adaga:**
Dessa vez, ela veio menos poderosa, apesar da velocidade. Ainda é uma arma muito boa.
• **Com a magic armor:** as adagas se transformam em tiros de laser, causando imenso estrago nos inimigos.
• **Mágica:** poderosos dragões azuis de grande destruição.

• **Foice:**
O contato com o inimigo causa dois danos. Não é uma boa arma, por causa da falta de velocidade.
• **Com a magic armor:** bumerangue verde que pode ser controlado para cima ou para baixo com o direcional. É devastador, porém só é possível atirar um por vez.
• **Mágica:** dois tornados.

• **Besta:**
Com capacidade de dois pares de flechas na tela, disparadas ligeiramente para cima, é útil para encarar inimigos vindo do alto. A velocidade de tiro é extremamente rápida.
• **Com a magic armor:** três flechas de fogo teleguiadas de poder elevado. Muitas vezes, uma das flechas não atinge o inimigo, rodando em torno deles, impossibilitando outro tiro, até que acerte o alvo ou desapareça.
• **Mágica:** faz baús escondidos surgirem na tela.

Fantasmas conseguem se mover livremente enquanto o barco afunda

• **Tri-Blade:**
Encontrada nas fases finais, funciona como um bumerangue. Não é recomendada para jogadores menos experientes, pois é difícil dominá-la.
• **Com a magic armor:** transforma-se num poderoso shuriken, mas também não é fácil de manipular.
• **Mágica:** explosão ao redor do personagem.

• **Machado:**
Poderoso! É disparado em

O chefe é um espírito maligno que deseja roubar a alma heroica de Arthur

Um urso cheio de atitude... Mas ele é só um inimigo de fase, o chefe está ao lado

movimentos rotatórios, muitas vezes, não acerta inimigos menores.
• **Com a magic armor:** duas grandes lâminas com um enorme poder de destruição, mas não tão eficientes em atingir os inimigos.
• **Mágica:** raios em diversas direções, muito eficientes contra inimigos vindos de cima.

• **Tocha:**
Alcance curto e pouca eficiência. Praticamente igual à tocha do jogo anterior; ao atingir o chão, cria chamas azuis (duas por tela).
• **Com a magic armor:** mantém o mesmo uso, porém com chamas muito mais poderosas.
• **Mágica:** cria um escudo ao redor de Arthur. É um dos melhores poderes do jogo.

• **Bracelete:** ?
Adquirida após passar pelo sétimo estágio pela primeira vez, é a arma necessária para eliminar Sardius. A arma mais forte do jogo aparece nos baús quando Arthur estiver vestindo a armadura mágica.
• **Não possui mágica.**

• **Moon shield:** escudo que protege Arthur de um ataque e quebra em seguida.

• **Sun shield:** resiste a dois ataques antes de quebrar.

Ao todo são oito estágios. O oitavo só é acessado ao terminar o sétimo por duas vezes e portar o Bracelete. Vamos a eles:

O tempo correndo e zumbis vindo do nada. O cemitério é jogo duro

ESTÁGIO 1: Cemitério e A Ilha Proibida

Como manda a tradição, o início do jogo é o clássico cemitério, e os velhos zumbis voltaram e saem de túmulos que brotam do chão. Lobos famintos e caveiras de fogo dão muito trabalho. Pelo caminho, torres demoníacas despejam centenas de caveiras, atrapalhando o começo da extensa jornada de Arthur.

Para entrar na Ilha Proibida, Arthur faz o melhor uso dos saltos para evitar que ondas o levem para o fundo do mar. Guardando o portão do final do estágio está o Cocatrice, ser fantástico que se assemelha a uma ave gigante. Ele vai tentar bicar Arthur esticando o longo pescoço e soltará ovos de onde surgem os horripilantes bebês.

ESTÁGIO 2: Cemitério de Navios e A Fúria dos Mares

Restos de navios que afundam traiçoeiramente, fantasmas e monstros escondidos em baús esperam pela passagem do cavaleiro sorrateiramente. Logo, Arthur pega uma pequena jangada e terá de enfrentar a fúria dos mares, com ondas, diversos inimigos marinhos e placas de corais. O menor descuido pode ser fatal.

A chave do portão para o terceiro estágio é guardada pelo terror dos mares, Kraken, que atira conchas pontiagudas, nem mesmo Jack Sparrow de *Piratas do Caribe* arriscaria atacar.

As ondas do cenário jogam o herói contra as barreiras de corais

Os fantasmas da série têm todo um estilo de design de assombrações do anos 1980

O pássaro gigante estica o pescoço e joga ovos, de onde saem filhotes famintos

ESTÁGIO 3: As Minas de Fogo e As Torres do Demônio

Uma descida repleta de poços de lava, ursos cuspidores de fogo e demônios culminam em um rio de lava onde se usa a técnica para passar pelas minúsculas plataformas que surgem de dentro da correnteza de fogo. No final da primeira parte, está o velho inimigo vermelho: o biltre Firebrand, com todo o mau agouro, guardando a entrada das Torres do Demônio. A torre parecia girar enquanto se subia, efeito que foi muito comentado pelos jogadores. Uma torre é longa, bloqueada por gárgulas de pedra, morcegos de fogo e ciclopes anões. Plataformas móveis o levarão à segunda torre com os mesmos inimigos até o chefe do estágio: Giant Centipede.

ESTÁGIO 4: O Labirinto da Morte e O Grande Estômago

A ambientação é algo vivo e gosmento e a rotação empregada foi feita de forma brilhante, em que o cenário todo girava em torno de Arthur. Gênios vampiros portando machados, caveiras envoltas em chamas verdes e espinhos mortais dão o sinal de que o que era difícil fica à beira do impossível dali em diante.

A passagem pelo Grande Estômago é feita em cima de uma plataforma móvel. O cenário balança de um lado para outro, atravessando muitos jatos de gases pútridos e venenosos, enquanto pequenos demônios azuis e bolas de pus azuis estarão rondando ao longo do caminho até a entrada do inimigo de três cabeças no fim do intestino (sabemos o que você pensou): a Hydra. As três cabeças soltam bolas de fogo. Mate-a e receba a quarta chave.

Gases fétidos jorram dos intestinos demoníacos. Argh!

ESTÁGIO 5: A Floresta Congelada e A Parede de Gelo

A história continua em meio a uma tempestade de neve e uma subida íngreme entre ursos polares, flores envenenadas e vermes de gelo, passando por uma caverna onde um

Apesar de cada cabeça ter uma cor, todas usam o mesmo tipo de poder

velho grupo de inimigos do primeiro jogo volta, os Dark Shield Knights, vulneráveis apenas quando atingidos por trás. À frente, outro Firebrand a meditar calmamente; ele vai fazer de tudo para que você não passe pela ponte de gelo que dará acesso à segunda parte do estágio. Saindo da caverna, não há mais nevasca, mas a subida vertical segue até a reta final, com avalanches varrendo o caminho. A entrada do castelo de Sardius é guardada pelo demônio de gelo Ice Warlord, atirador de bombas de gelo que explodirão e espalharão fragmentos pela tela.

ESTÁGIO 6: A entrada do castelo de Sardius

A subida agora é relativamente curta, mas logo você perceberá que a área está infestada por Firebrands e outros inimigos menores. A melhor coisa é a armadura dourada e a besta: os tiros teleguiados poderão eliminar os demônios sem muita dificuldade. À sua espera, o velho Astaroth, que depois de ter sido mandado para a segunda divisão da liga demoníaca, não mais causou

GHOSTS 'N GOBLINS EM OUTROS JOGOS

A fama de Arthur levou o personagem e outros rostos famosos de suas aventuras para outras séries. Confira:

1 Namco X Capcom: é possível jogar com Arthur. Astaroth, Firebrand e Nebiroth surgem como chefes, além de outros personagens e o próprio mundo de *Ghosts 'n Goblins* é exibido como cenário.

2 *Marvel vs. Capcom*: como personagem de ajuda (não selecionável).

3 *SNK vs Capcom: The Match of Millenium*: minigame baseado em *Ghosts 'n Goblins*.

4 *SNK vs. Capcom: SVC Chaos*: Red Arremer aparece como chefe e personagem secreto selecionável.

5 *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*: Arthur agora é selecionável. Há um cenário com tema no jogo do cavaleiro.

6 *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*: Firebrand atua como personagem selecionável.

7 *Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All Stars*: Arthur, Astaroth e Firebrand fazem participação no final de Soki.

Apesar da semelhança com Astaroth, este é Sardius, um demônio mais terrível

medo em ninguém. Destrua-o, pegue a chave e siga rumo ao quinto portão.

ESTÁGIO 7: A Torre do castelo

Quase é possível sentir o cheiro de enxofre do sórdido soberano Sardius. A torre é sombria, a subida vertical é vertiginosa e esconde diversas criaturas conhecidas. Arthur deverá abusar dos pulos duplos como nunca. Após a subida escura, o último (até que enfim!) Firebrand o aguarda em posição de ioga.

Nas paredes, desenhos de rostos demoníacos. O fim está perto, porém, duas cabeças cuspidoras de bolas de fogo do Cocatrice precisam ser destruídas para que o caminho seja aberto e Arthur enfrente a última onda de fantasmas do estágio, do sétimo portão.

Sétimo portão. Astaroth, o demônio de reputação duvidosa, vai tentar de todas as maneiras reverter o quadro, soltando raios e jatos incendiários. Matar o demônio bobalhão não será difícil, mas não é apenas ele que guarda a chave do portão. Nebiroth, o marquês do inferno, de aparência um pouco similar à de Astaroth, emitirá raios que varrerão o caminho, assim como e longos raios de fogo. Nesse momento, a melhor arma é a besta, usada com as armaduras mais poderosas. Morto o demônio gordo e verde, um jogador experiente já deve ter sido ligeiro e separado o

Astaroth pode não ser mais o maioral, mas ainda dá trabalho

copo de água com açúcar, porque a maldição não iria deixar de aparecer logo no terceiro jogo da série. É óbvio, meu caro, que a princesa não seria "tão fácil" de resgatar.

A imagem de Guinevere surge diante de Arhur e diz, com toda calma do mundo, que está feliz por Arthur socorrê-la, mas sem o bracelete não é possível derrotar Sardius, então...

Lá vai o barbudo direto para o primeiro estágio, em busca do bracelete... Não seria melhor Arthur acabar o namoro?

ESTÁGIO 8: A Câmara Maldita de Sardius

Vamos supor que você não quebrou o videogame depois de tantas horas e, quando pensou ter terminado, foi mandado para o primeiro estágio. Vamos supor que aceitou tudo aqui com a paz de um monge tibetano. E vamos supor que chegou com o maldito bracelete no maldito sétimo estágio e matou os malditos Astaroth e Nebiroth de novo. Na coleção de suposições, você entra na sala do pestilento Sardius.

Gigantesco, Sardius se movimenta lentamente de um lado para o outro e libera uma rajada de raios em todas as direções, deixando pouco espaço para fuga. A cabeça, o ponto fraco, só é possível ser acertada subindo em uma das duas plataformas que saem do rosto demoníaco na barriga. A estratégia usada para acertá-lo deve ser perfeita, pois as plataformas vão embora quase que simultaneamente com os raios. Paciência, se é que sobrou, é o que você precisará para ver o verdadeiro final do jogo.

O AMOR CONQUISTA TUDO

Sardius foi derrotado. Lá está Arthur, parado, com ar inabalável, após uma jornada de dificuldades impronunciáveis, enquanto vê a amada surgindo do alto, envolta num campo magnético. Finalmente liberta, corre para seus braços, dando um beijo, provavelmente o mais valioso do mundo dos videogames. Quantas vezes Arthur passará por aventuras tão extremas para ganhar a carícia da princesa? Isso só a Capcom poderá nos dizer.

O ULTIMATO FANTASMA

Depois de 15 anos sem matar nenhum monstro, Sir Arthur é novamente convocado ao trabalho. No ano de 2006 foi lançado para PSP o *Ultimate Ghosts 'n Goblins* (*Goku Makaimura*, no Japão) e, numa época em que inúmeras tentativas frustradas e remakes pululavam no mercado, a Capcom não poderia presentear melhor os fãs.

Foi produzido com a maestria digna dos tempos áureos, não devendo em nada aos antecessores. Jogabilidade fluída, cenários sombrios e muito detalhados construídos em 3D, mas com a

A larva gigante gira em torno de Arthur e cospe ataques aleatórios

ação lateral clássica, além do tema principal com roupagem moderna e músicas novas de altíssimo nível. Ainda sairia *Goku Makaimura Kai* no Japão, em 2007, uma versão revista, bem mais fácil, dada a quantidade de reclamações dos nipônicos pela dificuldade do jogo. Por que o original é impossível? Ou será que a geração atual está mal acostumada? Fica aí a questão.

Poderíamos discutir sobre *Ultimate Ghosts 'n Goblins* por muitas páginas, mas vamos deixar isso para uma edição da **OLD!Gamer** futura.

Um momento de paz, enquanto outro demônio sequestrador não dá as caras

SUPER MARIO KART
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo EAD
Plataforma de Origem: Super Nintendo
Versões: Wii (Virtual Console)

O torneio de karts da Nintendo que fugiu das regras rígidas do automobilismo e introduziu trapaças divertidas, mas sem perder a técnica da disputa

Por Alexei Barros

A Nintendo tem grandes marcas e, entre elas, uma das que garantem os maiores números de vendas é *Mario Kart*. E não importa se a plataforma é portátil ou console de mesa, o sucesso é sempre grandioso. Por isso mesmo, a companhia costuma lançar os consoles com o anúncio de um novo *Mario Kart*, sucesso que nasceu no SNES. E pensar que Nintendo e corrida costumavam trilhar rotas opostas.

Na época do NES, nos anos 80, a empresa japonesa publicou jogos desenvolvidos por estúdios externos no Ocidente, a exemplo de *Rad Racer* (Square, 1987) e *R.C. Pro-Am* (Rareware, 1988); o tanque se encheu de combustível pelas third-parties. Raras foram as iniciativas próprias, nenhuma com protagonismo no gênero, ainda que a mera leitura dos nomes traga memórias positivas. *Excitebike* (1985), *Famicom Grand Prix: F-1 Race* (1987), *VS. Excitebike* (1988)...

"Nos primórdios do NES, entre os funcionários da Nintendo, falava-se que a HAL Laboratory dominava a arte de fazer jogos e que a Nintendo fazia jogos consistentemente", disse Shigeru Miyamoto em bate-papo sobre *Mario Kart Wii* na série de entrevistas Iwata Asks. Comumente a HAL auxiliava a Nintendo no desenvolvimento. Do intercâmbio nasceram *F-1 Race* (1984), *Mach Rider* (1985) e *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally* (1988), os quais buscavam emular a experiência vigente nos fliperamas, com a visão por trás do veículo, encarando a pista, o que exige mais destreza na programação do que a progressão lateral de *Excitebike* e a vista superior de *Famicom Grand Prix: F-1 Race*. Se orientais eram seis, nos EUA eram só dois: *Excitebike* e *Mach Rider*, ambos de motociclismo. *F-1 Race* saiu para Famicom e os demais para Famicom Disk System.

Na geração subsequente, o cenário desfavorável mudou. Com *Super Mario World*, *F-Zero* foi um dos títulos de estreia do Super Famicom no Japão em 1990, e a sensação de velocidade alucinante serviu de vitrine para o modo gráfico Mode 7, que rotaciona e distorce um fundo, criando efeito tridimensional. "Pouco antes de lançarmos o Super NES, um monte de programadores brilhantes entrou para a Nintendo e pudemos fazer jogos como *F-Zero* por nossa conta",

OS MAIORES PILOTOS DO REINO DO COGUMELO

TOAD
Muito similar ao Koopa Troopa, com vantagem da aceleração bem melhor. Sem nenhuma virtude que se sobressaia, é perfeito para iniciantes por proporcionar pilotagem firme. Com ele, nada de derrapadas a todo instante e seu controle é ideal para fazer as curvas mais fechadas e perigosas.

BOWSER
O rival e eterno antagonista de Mario larga atrás e muito devagar, mas passa pelos oponentes como um monstro trator quando consegue manter o ritmo de velocidade, vital para atacar com pancadas desconcertantes na traseira dos seus oponentes. Como ele entrou no kart com esse tamanho todo? Sair deve ser nada fácil...

DONKEY KONG JR.
Este é o único personagem fora do universo *Super Mario* e saiu dos títulos *Donkey Kong Jr.* e *Donkey Kong Jr. Math* com a roupa branca, visual anterior ao do período que a Rare dominou a franquia. DK Jr. possui a melhor velocidade final, mas exige certa desenvoltura para superar a lentidão do peso e a aceleração.

YOSHI
Representado pela espécie verde (a mais conhecida), o dinossauro linguarudo e cuspidor de ovos que costuma servir de montaria tem as propriedades de direção mais similares às da Princess Peach, com destaque para a aceleração. É a opção ideal para os pilotos intermediários e conservadores.

PRINCESS PEACH
A realeza é representada pela delicadeza de uma princesa em um kart de fantástica aceleração. Peach superou o receio de o suntuoso vestido longo prender em alguma roda e causar um desastre imperial. E fica o registro: não há dúvidas de que ela é bem melhor de curvas que o Mario.

KOOPA TROOPA
Foi o escolhido entre centenas de candidatos idênticos e teoricamente inferiores aos parentes de casco vermelho pela inabilidade de dar meia volta quando se deparar com um precipício. Competente nas curvas, não é o mais rápido. É considerado intermediário do Mario e do Toad em desempenho.

LUIGI
De um clone de roupas verdes de Mario, o irmão do astro ganhou maior estatura e características diferentes, como o pulo mais alto em *Super Mario Bros. 2*. Em *SMK*, Luigi possui habilidades quase iguais, destacando-se por não derrapar muito nas curvas. E, diz o manual, os irmãos têm uma rivalidade muito saudável.

MARIO
Ser protagonista não significa necessariamente que o bigodudo é o melhor nas pistas. Afinal, o equilíbrio é vital em *SMK*. Ainda assim, Mario tem a melhor média dos atributos, é rápido na virada das curvas e estável na entrada das retas. Ser o herói da história tinha que garantir alguma pequena vantagem.

afirma Miyamoto, o produtor de *F-Zero*, que não desfrutava de uma opção multiplayer.

"No início, o desenvolvimento de *Super Mario Kart* veio com a ideia de um jogo de corrida de dois jogadores em contraste com a jogabilidade para uma pessoa de *F-Zero*." O autor da frase é o diretor de mapas de *Super Mario World*, Hideki Konno, figura fácil nos jogos do Mario e que dividiu a direção de *Super Mario Kart* com Tadashi Sugiyama, o diretor de *Pilotwings*. Com a meta já estabelecida, o planejamento não precisava começar do zero. "Para *F-Zero* os personagens eram sete cabeças de altura, mas para *Super Mario Kart*, nós decidimos três cabeças para se adequar ao design dos karts", relembra Miyamoto, que também atuou como produtor de *SMK*.

No protótipo primitivo, curiosamente, o piloto não era Mario, por mais estranho que pareça, dado o passado dos envolvidos e a mania da Nintendo de enfiar um sujeito familiar nos jogos esportivos, como os juízes bigodudos de *Tennis* (1985) e *Mike Tyson's Punch-Out!!* (1987). Era para ser um cara de macacão. Um cara de macacão? "Parece o Mario, não é? Mas não é que eu tenha me esquecido de colocar a barba do Mario... (risos)", revela o brincalhão Hideki Konno.

Três ou quatro meses depois, foi feito o protótipo com dois karts se movendo livremente. "Percebemos que seria interessante se você parasse um carro e olhasse o outro voando baixo. Decidimos ver como seria com o Mario em um dos karts e todo mundo achou que ficou ainda melhor", explica Miyamoto. "Talvez o designer que desenhou o macacão no primeiro cara pretendesse que fosse mudado para o Mario esse tempo todo."

Naquela época, havia latas de óleo (que acabaram substituídas pelas cascas de banana) que podiam ser arremessadas, derramando o líquido para girar os karts. Latas não têm a metade do carisma das cascas.

UM CAMINHO PARA DOIS

A corrida em metade da tela na disputa solo é uma imposição para ingressar no multiplayer, seja no Match Race (mano a mano) ou no Battle Mode (batalhas). Nem por isso é fundamental uma dupla para os campeonatos no modo principal Mario Kart GP (oito competidores). Sem a

companhia de um jogador, a parte de baixo exibe, com a possibilidade de alternar apertando Select, o mapa da pista com as posições dos participantes no circuito ou a visão de trás, como um espelho retrovisor.

Se couberem mais comparações a *F-Zero*, enquanto as máquinas eram diferenciadas por dados numéricos e um diagrama esclarecedor, em

Espiar a tela do adversário é fundamental nos "contras"

SMK não há nenhuma informação sobre o desempenho. Para incentivar a intuição de acordo com o aspecto e a vivência, o manual classificou os oito personagens em quatro estilos, garantindo que a escolha de tipo semelhante (aparecem na mesma coluna na seleção) rendam provas acirradas: os irmãos (Mario e Luigi) são regulares nos atributos; o dragão e a dama (Yoshi e Princess Peach) com melhor aceleração; os confrontadores (Donkey Kong Jr. e Bowser) com a mais elevada velocidade máxima; e os caras pequenos (Koopa Troopa e Toad) com bom controle.

De lambuja, uma tabela no manual esclarece a atuação em quatro dos oito ambientes (Choco Island, Vanilla Lake, Donut Plains e Koopa Beach), cruzando as virtudes dos pilotos com as características das pistas. A Princess Peach e o Yoshi podem

Cada linha vertical na seleção agrupa um estilo de piloto

apanhar em Vanilla Lake, mas são soberanos na Donut Plains. Bowser e DK Jr. ali padecem, compensando em Koopa Beach. O equilíbrio é parte da dirigibilidade cheia de alternativas de *SMK*. "O jogo foi desenvolvido com cuidado para ser uma disputa diferente. É realmente bem inovador", fala Marcelo Kamikaze na revista *GamePower* (edição #4).

CASCOS E CASCAS

A competição das 50 cilindradas, que corresponde ao nível fácil, destrincha-se em três copas: Mushroom, Flower e Star, cada qual com cinco circuitos. O desafio não é só manter a regularidade, mas buscar a excelência para conquistar o lugar mais nobre do pódio, receber as garrafas de champanhe e ser agraciado com o troféu de campeão arremessado pelo pitoresco "peixe-balão-gigante".

Os quatro primeiros lugares garantem, respectivamente, 9, 6, 3 e 1 pontos para a contagem total. Caso termine na 5ª, 6ª, 7ª ou 8ª colocações, é destituído o direito de prosseguir para a próxima pista, e as tentativas se limitam a três vidas. Ganhando três vezes consecutivas, uma vida extra vinha como prêmio.

Nas 100 cilindradas, os karts têm melhor potência e os adversários são agressivos. Após vencer a trinca de copas equivalentes à categoria, habilita-se a Special, com cinco traçados. Se conquistada, a classe das 150 cilindradas é liberada para encarar as quatro copas na maior das dificuldades.

Duas moedas pelo serviço de guincho são uma pechincha

As moedas fazem toda a diferença e não se acumulam entre uma prova e outra. A quantidade inicial é determinada pela posição de partida: 8º e 7º começam com cinco, 6º e 5º com quatro, 4º e 3º com três e o 2º e 1º com duas. É primordial pegá-las no chão com o kart, ao mesmo tempo em que não se deve desviar da rota em demasia. O contato com o inimigo causa a perda de uma moeda e, com o saldo zerado, o choque provoca um rodopio. Os ataques de itens descontam quatro e o Lakitu, que do alto de sua nuvem, quando não mostra o semáforo na

POWER-UPS, OS ARAUTOS DA DESTRUIÇÃO AUTOMOBILÍSTICA

RED SHELL (CASCO VERMELHO)
Dotado de alguma inteligência, talvez? O casco vermelho é um tiro teleguiado que cumpre o traçado, vira na curva, segue na reta para atingir o alvo: um kart. Apesar da eficiência, ao usar muito perto ou longe demais, o disparo será em vão.

FEATHER (PENA)
Baseada no item especial de *Super Mario World* que concedia a capa de voo, funciona como uma mola para dar saltos mais altos que os pulos convencionais com L e R. Quando o trânsito estiver bloqueado, aparecer um obstáculo ou uma fenda, é a melhor solução. Foi esquecida nas sequências. Uma pena.

COINS (MOEDAS)
O item vale o dobro daquelas enterradas no chão, que são coletadas passando por cima. É pegar e usar para aumentar o saldo monetário. Se não reparou, o aviso: as moedas servem somente para você, os pilotos artificiais não são gananciosos e nem ligam para dinheiro.

MUSHROOM (COGUMELO)
Não aumenta as proporções do personagem, como nas aventuras do Mario, mas oferece rompante temporário de velocidade, o último gás perfeito para ultrapassar o rival pouco antes de cruzar a chegada. Não é recomendado para as curvas, saindo da pista desnecessariamente.

GREEN SHELL (CASCO VERDE)
É como um tiro de canhão nas costas (ou na frente) do adversário, causando desorientação instantânea. Na saída da reta, soltar um desses na curva é quase certo que vai pegar alguém. E esse alguém pode ser o próprio autor do disparo: atirar próximo de uma parede é suicídio.

STAR (ESTRELA)
Imunidade aos ataques alheios e força para atropelar inimigos são as funções principais; também dá maior rapidez e os terrenos acidentados não reduzem a velocidade do kart, o que permite cortar caminhos a torto e a direito. Não espere fazer o mesmo na água ou na lava.

BANANA PEEL (CASCA DE BANANA)
A não ser pelo Donkey Kong Jr., é difícil de imaginar quem come bananas durante a corrida para saírem tantas. Passar em cima provoca um rodopio na certa. É de lamentar quando você joga uma na pista, esperando acidentar os pilotos e, na volta seguinte, escorrega na casca.

LIGHTNING BOLT (TROVÃO)
O mais raro dos itens é o mais irritante (não para quem o aciona). Toda a vantagem construída ao longo da prova se esvai com um raio que reduz o tamanho dos competidores, deixando-os lerdos e vulneráveis. E o executor ainda passa como um rolo compressor sobre os pequenos.

Alguém pode explicar como é possível ter canos no meio das pistas? Explique, Konno!

largada, a indicação da volta, a bandeira quadriculada ou a amarela com um "X" para sinalizar que você está no sentido contrário (não adianta procurar pelo botão da marcha ré porque não há), cobra duas para o serviço de guincho se o kart cair no buraco, na água ou na lava, sendo que o reboque é gratuito se não tiver nenhuma. Além das propriedades defensivas, as moedas asseguram maior velocidade a partir de dez armazenadas, e a cada unidade coletada a rapidez é aumentada.

Entre tantas pontes podres, esta é uma das melhores

O máximo de aceleração não se atinge em um piscar de olhos. A performance é construída aos poucos, com muita dedicação e habilidade, no decorrer das cinco voltas (número mágico para tudo). É preciso evitar encostar nos adversários e beiradas, passar pelos zippers (ícones em forma de "V" que davam um impulso) e faixas amarelas para pular mantendo o kart na pista, o que privilegia a habilidade mais do que as eventuais vantagens dos Power-ups coletados nos pontos de interrogação espalhados nas pistas.

No núcleo da fantasia e aparente inocência, muita complexidade. Combinando acelerador, pulo e direcional, a técnica Power Slide permite fazer as curvas derrapando, um dos primeiros sinais de Drift em videogames. Dominar a técnica é essencial para reduzir o tempo, mesmo nas versões mais atuais da série *Mario Kart*. E estudar o melhor traçado no Time Trial sem inimigos, itens ou moedas é o caminho para aperfeiçoar os resultados e comprova que o desafio e a superação tornam *SMK* um dos jogos mais hardcore criados pela Nintendo.

Para complicar a competição, os oponentes dispõem de poderes especiais quando não controlados pelo jogador. Mario e Luigi ativam o poder da estrela com duração limitada, bloqueando o caminho; Peach e Toad disparam cogumelos envenenados que diminuem os concorrentes; DK Jr. ataca cascas de banana; Bowser lança bolas de fogo; Yoshi joga ovos; e Koopa Troopa arremessa cascos verdes.

O uso dos itens se tornou uma marca indissociável de *SMK*, a ponto de existir o Battle Mode, sem preocupação com a rota. "Tínhamos decidido desde o começo que haveria corridas, mas pensamos que seria legal se o jogo funcionasse como uma ferramenta de comunicação na qual batalhas um contra um seriam possíveis por outro tipo de jogabilidade, mais do que simplesmente competir por um ranking, e alguém teve a ideia de estourar os balões um dos outros", explica Konno. Com quatro arenas exclusivas, os confrontos são definidos para quem furar primeiro as três bexigas azuis ou vermelhas que giram nos karts. Não há o raio e as moedas nos combates, e foi acrescentado o Ghost (também presente no Match Race), que deixa o personagem translúcido e permite roubar o item do rival. "*Mario Kart* é um grande barato, uma corrida maluca em que não basta ser bom piloto para conseguir a vitória.

As pistas no castelo são algumas das mais desafiantes

As praias dão mais liberdade, mas não dá para sair correndo na água

O multiplayer em tela dividida se originou em Super Mario Kart

As toupeiras pulam de buracos no meio da pista e causam acidentes desastrosos

É preciso esperteza e malandragem", comenta um dos redatores da revista *Ação Games* (edição 20).

REVISITA AO PLANETA DOCE

As pistas de *SMK* parecem ambientadas em um canto perdido no mundo, ou melhor, nos mundos de *Super Mario World*. Donut Plains é inspirada no segundo mundo de *SMW*, por mais que as colinas arredondadas lembrem vagamente o local de *SMW*; e Chocolate Island, baseada no sexto mundo, é de cacau e derivados. O nome leva a crer que Vanilla Lake esteja na Vanilla Dome, o terceiro, embora não na caverna, como o circuito reside em uma área aberta. No que se refere às fases específicas, Ghost Valley parece montada no porão de uma Ghost House e a Bowser's Castle se associa com os castelos pelo tanque de lava e arquitetura da fortaleza. Não é difícil relacionar as árvores de Mario Circuit com os estágios florestais de *SMW*, o que não acontece com Koopa Beach e menos com Rainbow Road. Tudo transcorre em um plano, desprovido de subidas ou descidas, sem ameaçar a variedade.

Os créditos atribuem a criação das músicas ("sound composers") para duas pessoas, quando, na realidade, Taro Bando programou o som e Soyo Oka compôs a trilha, como revelado em entrevista ao site Square Enix Music Online em março de 2011. "Mesmo que fosse um jogo de corrida, tive que usar o jeito de ser do Mario – sem deixá-lo muito legal, sem deixá-lo muito fofo", afirma Oka. "Houve um processo de tentativa e erro e boa parte do trabalho foi descartada, mas o diretor também respeitou o meu estilo pessoal", confirma a compositora.

Super Mario Kart foi o seu terceiro projeto do SNES, sucedendo *SimCity* e *Pilotwings*, e Oka estava plenamente habituada com o sampling de instrumentos. "A trilha sonora é quase toda tirada do jogo Mario 4. Quem já estiver acostumado vai se lembrar na hora", diz Lord Mathias, referindo-se a *SMW* na *GamePower*. De fato, a melodia da invencibilidade é originária do *Super Mario Bros.*, da Ghost Valley nas Ghost Houses

Estourar o balão do kart inimigo dá a sensação de poder supremo

e da Bowser's Castle no tema do último chefe de *Super Mario World*. Para por aí, não chega a tanto. O clima latino pelo qual se embeveceu o atrativo tema da tela-título respinga na percussão e nos apitos da Mario Circuit, Donut Plains, Chocolate Island, Koopa Beach e Vanilla Lake. Faltou falar de uma, a que Oka julga a melhor. "Minha trilha favorita de *SMK* é Rainbow Road. E é aparentemente muito simples, mas entre os vários temas curtos dos personagens, eu realmente gosto do tema da Princess Peach."

TÉCNICA EM PRIMEIRO LUGAR

Se a franquia *Mario* é uma das rentáveis, uma grande parcela se deve a *Super Mario Kart*, que fundamentou um subgênero com mascotes em kartódromos. *SMK* vendeu 8,76 milhões de cópias, e dali em diante todos os consoles ou portáteis da Nintendo receberam um representante da série (o Virtual Boy não conta). As novas versões não o deixaram obsoleto, e o lançamento para Virtual Console em 2009 não foi redundante como ocorreria com qualquer jogo esportivo numerado. Até hoje, os recordes de *SMK* são quebrados, mesmo sem um modo

A cena do pódio rendia altos malabarismos dos champanhes

online que compare os resultados em tempo real. Efeito de um saudosismo infundado que obstrui a absorção das inovações de braços abertos? Não exatamente. *SMK* ainda detém o posto do jogo que exige maior habilidade do jogador, com pistas desafiantes e punitivas, permitindo que um desempenho perfeito fosse deteriorado por uma casca de banana. As continuações não encontraram o meio-termo, e é fácil sair do oitavo para a ponta com itens milagrosos alcançando a velocidade final rapidamente. Junto evaporaram nas sequências as moedas (exceção ao *Mario Kart: Super Circuit*) e a pena. Quase 20 anos depois, o charme de *Super Mario Kart* está intacto e nem uma tempestade de raios é capaz de tirá-lo da liderança.

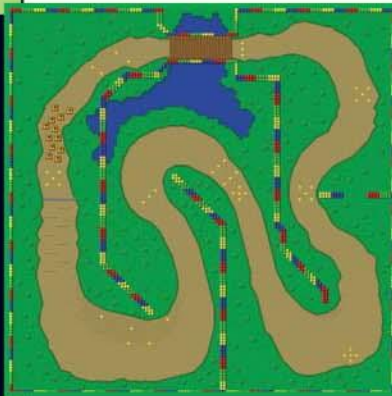
PISTAS

Lembra quando as revistas publicavam fotos dos tempos enviadas pelos leitores? Faremos o mesmo, mas se conseguir performance melhor, você não vai enviar a prova para nós, e sim para o site *SMK' Players Page* (mariokartplayers.com/smk), do qual foram retirados os recordes de cada circuito de *SMK* no Time Trial no sistema de cor NTSC (saiba mais na página 36). Todos os 20 são habilitáveis em *Mario Kart: Super Circuit* (Game Boy Advance). Mario Circuit 1, Donut Plains 1, Koopa Beach 2 e Choco Island 2 voltaram em *MK DS* e Ghost Valley 2 e Mario Circuit 3 regressaram em *Mario Kart Wii*.

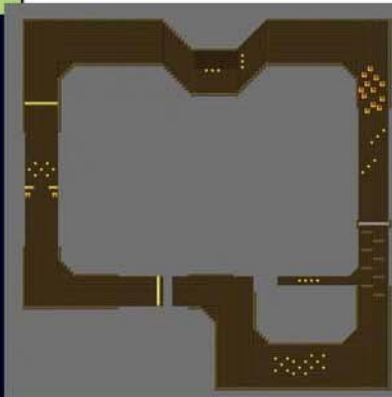
MUSHROOM CUP RACE

MARIO CIRCUIT 1

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 0'56"45
- **Recorde da volta:** 0'10"87

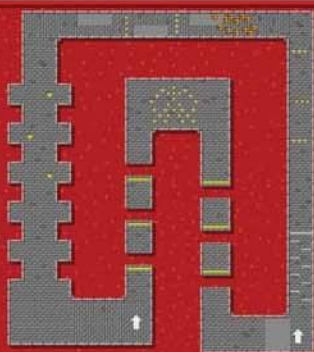
As curvas abertas da pista larga não trazem grande desafio mesmo para principiantes até que dois canos surgem... um no meio e outro à direita do caminho. E nas bordas, nos tanques de areia, também. Não obstante o estorvo, há espaço para desviar deles sem esforço. É possível usar técnicas para cortar caminho pela areia sem perder velocidade.

DONUT PLAINS 1

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'08"59
- **Recorde da volta:** 0'13"37

O traçado sinuoso requer precaução nas curvas fechadas para evitar derrapagens, especialmente na virada antes da linha de chegada com superfície acidentada. A ponte de madeira sobre o lago dá continuidade ao percurso, e a estrutura lateral impede a queda na água. No lado direito da pista, há um buraco na parede que pede por um turbo com cogumelo.

GHOST VALLEY 1

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 0'59"22
- **Recorde da volta:** 0'11"65

A pista de madeira não oferece condições adequadas de segurança. Há falta de proteção em parte do circuito, o que provoca quedas, e as poucas barreiras cedem com o menor dos esbarrões. Pegar o atalho é arriscado, uma tentação: usando uma pena ou o cogumelo antes da faixa amarela para pular o abismo e aterrissar em um filete para voltar à pista.

MUSHROOM CUP RACE

BOWSER CASTLE 1

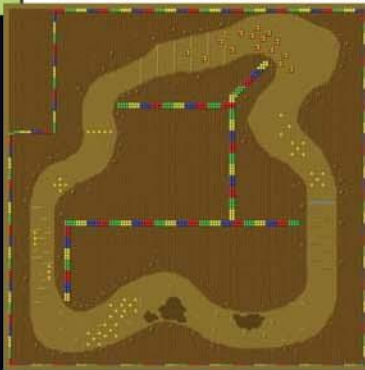
- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 1'25"39
- **Recorde da volta:** 0'16"90

Começam os problemas. As curvas chatas a 90º, o granito liso é mais escorregadio e as pedras Thwomps (em versão sem espinhos) podem tampar temporariamente a passagem ou, pior, esmagar você. É só não seguir na diagonal pelos frisos amarelos nas seções com lava para não ser cozido vivo.

MARIO CIRCUIT 2

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 1'03"16
- **Recorde da volta:** 0'11"75

O retorno dos canos no percurso mostra que não era um erro bisonho de engenharia e sim uma armadilha. A região mais perigosa é uma área em que duas partes da pista se cruzam e, para precaver o confronto de trânsito, há uma rampa para saltar a outra pista. Manchas de óleo podem causar rodopios em alta velocidade.

FLOWER CUP RACE

CHOCO ISLAND 1

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 0'52"97
- **Recorde da volta:** 0'10"09

Terra ou chocolate? O terreno acidentado põe à prova a suspensão dos karts, provocando solavancos e pequenos pulos durante a prova. Os lamaçais retardam severamente a velocidade, não a ponto de atolar. Nas beiradas da pista, as Piranhas Plant desnorteiam os pilotos se confrontados.

GHOST VALLEY 2

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 0'58"36
- **Recorde da volta:** 0'11"42

Os fantasmas Boo não assustam ninguém: mesmo dando as costas, não há como ser surpreendido. A maior dificuldade é fazer as curvas sem resvalar nas quinas. A pena novamente se prova como um item valioso se conquistado. Outro atalho que exige uma dose de ousadia para pular o buraco e cortar um belo pedaço do trajeto.

FLOWER CUP RACE

DONUT PLAINS 2

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 1'23"00
- **Recorde da volta:** 0'16"35

Curvas, curvas e toupeiras. O circuito foi feito em um local inadequado, em cima da toca dos impertinentes roedores, porque os Monty Mole saltam da terra para atacar os veículos. Como karts não possuem para-brisa, só resta pular incessantemente para se desgrudar dos bichos. O cogumelo é útil para passar pela borda do lago, cumprindo um traçado mais curto, sem afundar.

BOWSER CASTLE 2

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'38"30
- **Recorde da volta:** 0'19"29

Percalços até não poder mais. Na primeira reta, Thwomps e buracos com lava e, adiante, uma falsa curva para esquerda, que conduz direto para o líquido vulcânico – quando não tem como voltar vê-se a inscrição para parar no chão. Para completar, uma bifurcação com Thwomps de novo e um afunilamento do caminho, aumentando as chances de cair.

MARIO CIRCUIT 3

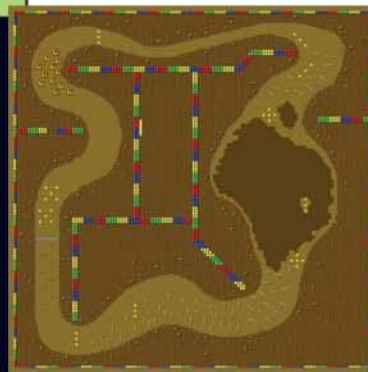
- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'24"77
- **Recorde da volta:** 0'16"63
- **Reprise:** Mario Kart Wii

Manchas de óleo persistem. Canos só nas extremidades. O desenho simétrico da pista é desafiador, e uma das curvas força a desaceleração ou o uso do drifting. Na reta de chegada, passar pelo "V" no asfalto que empurra o kart é indispensável para conseguir a vitória.

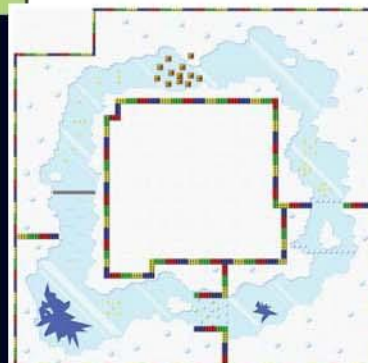
STAR CUP RACE

KOOPA BEACH 1

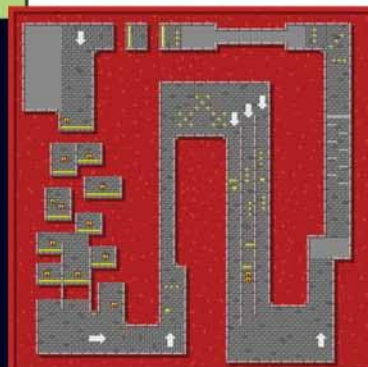
- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 0'45"83
- **Recorde da volta:** 0'08"87

Uma pista sem corredores apertados é um alívio. A praia não coloca areia dentro do sapato: siga pelas ilhotas, pule o quanto possível na parte rasa do mar e evite as áreas aquáticas profundas, de coloração escura, as quais obrigam Lakitu a pescar o kart e trazê-lo de volta à prova. Os peixes fora d'água podem ser facilmente desviados.

CHOCO ISLAND 2

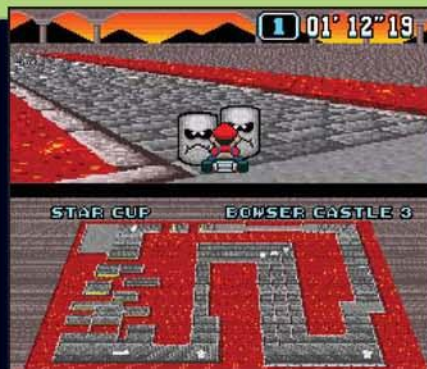
- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'02"68
- **Recorde da volta:** 0'12"23

O chocolate ficou amargo: uma das retas é estreita e com Piranhas Plant nas laterais. O lamaçal ocupa toda a extensão de parte da pista e nem é vantajoso seguir nas bordas: você irá mais rápido pelo meio da área cheia de lodo. Com uma estrela, corte caminho passando no vazamento da proteção colorida logo depois da linha de chegada.

VANILLA LAKE 1

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 0'47"77
- **Recorde da volta:** 0'09"26

Os karts entram em uma gelada. O traçado simplório é compensado pela quantidade de obstáculos. Canos no meio da pista como de praxe na Mario Circuit, blocos de gelo quebráveis bloqueiam a passagem e fendas no piso afundam os pilotos e os respectivos veículos. Isso sem contar a tortura do piso escorregadio. Oh, a dor!

BOWSER CASTLE 3

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 1'26"66
- **Recorde da volta:** 0'17"13

A impressão é que faltou verba para Bowser mandar construir o circuito completo, tamanha a ausência de piso. Trechos apertados são uma constante, com uma seção da pista dividida em três corredores – dos flancos possuem impulsionadores de velocidade e do centro, dois blocos de itens no chão. Os Thwomps estão estrategicamente posicionados.

MARIO CIRCUIT 4

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 1'29"98
- **Recorde da volta:** 0'17"71

Uma pista que deveria ser proibida: em dois pontos existem fileiras de canos atravancando o tráfego, de modo que apenas há espaço para um kart passar por vez. Na curva precedente à chegada, mais duas tubulações afixadas justamente na parte de dentro. É possível transitar no meio para o melhor tempo neste traçado variado e extenso.

SPECIAL CUP RACE

DONUT PLAINS 3

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'13"60
- **Recorde da volta:** 0'14"36

Circuito abandonado com situações precárias. Duas pontes de madeira quebradas e sem proteção, e uma delas obriga a pular para não cair na água. Agora não só na pista, as toupeiras inquietas saltam de tempos em tempos do lago. O terreno é irregular e há muitas curvas fechadas para completar o montante de problemas.

KOOPA BEACH 2

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 0'53"16
- **Recorde da volta:** 0'10"09

Com a ilha cheia de vegetação rasteira, sobraram as margens para a corrida. Ou nem isso. O ponto crítico do trajeto é um apertado banco de areia banhado por águas profundas – um empurrão causa afogamento. Os peixes mostram mais uma vez a capacidade de respirar fora do mar por longos períodos.

GHOST VALLEY 3

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'12"65
- **Recorde da volta:** 0'14"31

Não bastasse a ausência de proteção em grande parte do percurso e a pouca que há é quebrável, a pista desta vez possui vários buracos. Com a pena, dá para pegar um atalho antes da segunda curva – também é possível com um cogumelo; mas só os profissionais têm coragem de arriscar.

VANILLA LAKE 2

- **Sentido:** anti-horário
- **Recorde da prova:** 0'46"48
- **Recorde da volta:** 0'08"60

No lugar das pequenas frestas no chão, uma imensa abertura no meio forma um lago circundado pela pista. E no espaço que não era muito grande há neve, blocos de gelo e canos. Como a pista antecessora, o percurso é simples, com a diferença de que todas as curvas são para esquerda e testam o talento do piloto ao máximo.

RAINBOW ROAD

- **Sentido:** horário
- **Recorde da prova:** 1'23"81
- **Recorde da volta:** 0'16"58

O triunfo, a consagração. A estrada arco-íris virou uma tradição da série para indicar o encerramento do show automobilístico. Curvas a 90º, nenhuma proteção para a pista e Thwomps eletrificados tornam o circuito derradeiro um dos mais desafiantes. As quedas para o infinito são desesperadoras.

CAMPEONÍSSIMO DE SUPER MARIO KART

Brasileiro é dono de muitos recordes nos circuitos do clássico do Super Nintendo

Por Artur Palma

Super Mario Kart não é só jogado por nostálgicos. O game ainda é objeto de competição entre pilotos virtuais de diversos países que disputam um torneio eterno e acirrado no ranking online do site SMK Players' Page (mariokart64.com/smk). O ranking foi criado e é mantido pelo inglês Sami Cetin, que compila semanalmente os recordes dos tempos de pistas clássicas, como Mario Circuit ou Donut Plains de *Super Mario Kart* – há iniciativas similares para as sequências, mas a seção do site relacionada ao SNES é uma das mais movimentadas.

Um dos nomes de destaque na classificação mundial é do brasileiro Alencar Faria, que reside em Brasília e já deteve vários recordes mundiais de *Super Mario Kart*. Conversamos com o piloto virtual para saber sua relação com a série e quais são os desafios para conquistar os melhores resultados.

OLD! Desde quando você joga Super Mario Kart e como entrou para a disputa mundial de recordes?

Alencar Faria: Comecei a jogar *SMK* em 1995. Fiquei entediado rápido por não ser desafiado e os meus amigos desistiram de jogar comigo. Em 2004, usei um Dreamcast para acessar a internet, procurei por recordes de Time Trial de *SMK* e achei o SMK Players' Page. O site existe há mais de dez anos e é atualizado todos os domingos. Achei que os recordes de lá eram mentirosos, principalmente o setor PAL (europeu), uma versão mais lenta que a versão NTSC (norte-americana). Treinei um pouco mais, vi que os recordes não eram imbatíveis e entrei. O ranking me incentivou a jogar quando as pessoas estavam mais interessadas em outros jogos.

OLD! O ranking cobre todos os modos de jogo?

O ranking funciona com base no Time Trial, mas há rankings para o GP também. É preciso enviar 40 tempos do Time Trial para participar: 20 tempos de provas com cinco voltas e 20 de uma volta. É interessante que o jogador saiba diferenciar o uso da técnica NBT (New Boost Technique) da non-NBT [veja o quadro na página ao lado], pois há rankings separados para essas vertentes. Após enviar todos os tempos por e-mail, o jogador pode agregar novos tempos, atualizando apenas o que foi melhorado.

OLD! Você comentou que a versão PAL é mais lenta que a NTSC. Existem mudanças também na versão japonesa e no relançamento para o Virtual Console, do Nintendo Wii?

A americana e a japonesa são idênticas, exceto pelo idioma (é a versão lançada no Brasil pela Playtronic). Essas versões foram relançadas para o Virtual Console com o padrão NTSC. A versão europeia saiu meses depois da americana, com jogabilidade muito diferente, e também existe no Virtual Console do Nintendo Wii. As diferenças entre NTSC e PAL estão no relógio, que é um pouco mais lento no PAL; e na jogabilidade, com comandos que funcionam de maneira consideravelmente diferente. As versões para Virtual Console são aceitas no ranking de Time Trial como se fossem um SNES, já que o Virtual Console é o emulador oficial. Emuladores para computador e afins são banidos dos rankings.

OLD! Como o ranking diferencia as versões americana e europeia? Essa variação também acontece em outros jogos da série?

As versões PAL e NTSC de *SMK*

NEW BOOST TECHNIQUE

Consiste nos sucessivos impulsos obtidos com mais de um contraesterço, técnica esta que produz um desvio para determinada direção forçando o volante para o lado contrário do almejado. Para entender melhor, é como, por exemplo, virar para a direita e ir para a esquerda repetidas vezes. O domínio do NBT permite trafegar pela areia, lama e água sem perda de velocidade, o que é útil para cortar caminho e, evidentemente, diminuir o tempo da volta. Ao efetuar o NBT, você perceberá que o som do motor do kart roncará em uma altura maior do que o normal. O chamado non-NBT, por sua vez, é mais simples: assim que completar a realização de uma curva segurando o botão de ombro R, é preciso fazer apenas um contraesterço e, logo depois, apertar o R novamente.

são distintas em jogabilidade, de maneira que é impossível fazer um ranking misturado. Esse problema não existe em nenhuma outra versão de *Mario Kart*. Eu tenho as duas versões e posso garantir que, sem exageros, não são o mesmo jogo. Outra diferença é que *Super Mario Kart*, *Mario Kart 64* e *Mario Kart: Super Circuit* são jogos com carros em 2D, o que torna complicado programar o relógio para registrar milésimos de segundo. O fato de os recordes serem quebrados com centésimos de segundo tornam as disputas mais acirradas.

OLD! E qual é o Mario Kart preferido dos jogadores?
Isso é muito difícil de dizer. Entre os participantes da comunidade, é comum que competidores de alto nível em uma versão queiram jogar outra, mesmo sem a mesma dedicação, para somar pontos no ranking geral. Há jogadores que conseguem a façanha de ser top 100 em todas as versões, o que mostra ser comum gostar de todas ou de várias versões com a mesma intensidade e ao mesmo tempo. A versão da qual eu menos gosto, *MK64*, é idolatrada pela comunidade. Talvez por ser a mais difícil de competir entre todas.

OLD! Depois de tanto tempo de competição, será que ainda existe algum truque para melhorar os tempos em SMK?
Há técnicas avançadas que permitem proezas absurdas, e uma parte minúscula delas vem de falhas. Acho que o desenvolvimento da jogabilidade de *SMK* foi caprichado demais. Quem sabe usar o NBT consegue passear por fora da pista, neve ou água rasa sem perder velocidade.

OLD! Não vai chegar uma hora em que será impossível melhorar os recordes de SMK?
Há espaço para melhorias, mas não muitas. O nível no ranking PAL é mais alto, mais competitivo. O NTSC ainda trará muitas melhorias, especialmente pelos brasileiros Oliver [Segarra Gonzalez], Guilherme [Arantes] e eu. Passaram muitos anos desde o lançamento e ainda é possível descobrir uma técnica ou outra, como a que chamamos de Flat Boost, técnica que permite apertar o botão de pulo sem fazer o kart pular. É uma descoberta que tem menos de dois anos e faz enorme diferença para quem tem pressa de montar um miniturbo em um local estreito. Apesar das diferenças grandes entre as versões PAL e NTSC, todas as técnicas que funcionam em uma versão funcionam na outra também, mesmo que com diferenças.

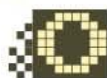
OLD! Na maior parte dos seus vídeos de recordes, os pilotos mais usados são Bowser e Donkey Kong Jr. Enquanto isso, no modo GP, você prefere pilotos leves, como Toad ou Luigi. Por que a diferença de escolha?
Bowser e DK Jr. são os mais rápidos, os outros pilotos não têm a menor chance, pelo menos não no Time Trial. Alguns corredores funcionam bem no modo GP, como Mario, Luigi, Toad e Princess Peach, mas não servem para a quebra de recordes, já que, apesar da boa aceleração, a velocidade máxima deles não é a melhor.

OLD! O que você recomenda para alguém que quer começar a disputar recordes nos jogos da série?
Comece pelo *Mario Kart*, de que mais gosta. No caso do *SMK*, comecei sem NBT, sentindo o kart e aprendendo a completar uma corrida inteira com Bowser ou Donkey Kong Jr. sem frear, desacelerar e sem errar a superlargada. É um bom começo. O resto vem naturalmente, especialmente com a quantidade de vídeos para ser estudados no YouTube. Detalhe: a curva de aprendizado do *SMK* não é cruel como a de outros jogos da série. Vale a pena treinar até mesmo pensando em chegar ao top 100. Mas jogar somente pela diversão também funciona muito bem.

pier Solar and the great architects
ピエアーソーラー と偉大なる建築家

Um lançamento com toque brasileiro e que entrou para a história do Mega Drive

Pier Solar and the Great Architects
Produção: Watermelon
Desenvolvimento: Watermelon
Plataforma: Mega Drive

A versão Reprint foi lançada quando a Classic e a Posterity esgotaram rapidamente

O projeto *Pier Solar* não poderia ser mais ousado. Lançar um jogo original para Mega Drive em 2010, em plena geração de PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii. O Mega Drive foi encerrado oficialmente em 1997 e a TecToy lançou jogos no Brasil até 2002, ainda assim este foi o console escolhido por um brasileiro e profissionais de diversos países para receber um RPG inédito e bastante inovador: *Pier Solar*.

A ousadia foi além da plataforma escolhida e os produtores também buscaram a inovação tecnológica: *Pier Solar* foi criado para explorar os limites de um poderoso cartucho de 64 mega de memória (o recorde entre os jogos do console era de *Super Street Fighter II*, com seus 40 mega). Também há uma inédita união de forças entre Mega Drive e Sega CD. Enquanto o cartucho de *Pier Solar* conduz o jogo, um CD com a trilha sonora especial, mais refinada e em 3D, é conduzido ao mesmo tempo pelo Sega CD. Se o jogador optar por não usar o disco, terá acesso à trilha sonora do cartucho, com Sintetizador FM de qualidade.

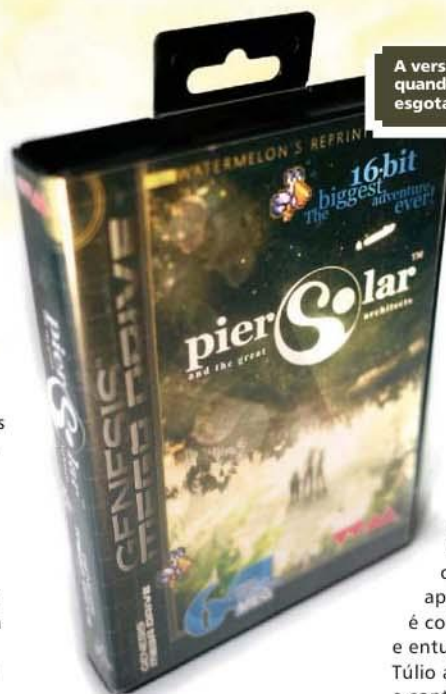
A audácia tecnológica de *Pier Solar* já seria suficiente para despertar o nicho de fãs saudosos do console da Sega. Mas, para os criadores, o toque final seria uma característica comum aos grandes lançamentos atuais: criar uma versão luxuosa, com embalagem elegante para proteger cartucho, CD, manual e extras; tudo em roupagem clássica, respeitando os padrões da linha Mega Drive.

Tanta paixão e engenhosidade não garantiriam o sucesso de um projeto tão arriscado, mas foi o que aconteceu: *Pier Solar* vendeu absolutamente todas as cópias fabricadas e, atualmente, só pode ser encontrado de segunda mão.

O manual é colorido, vibrante e oferece português como uma das linguagens

COMUNIDADE ATIVA

Este projeto megalomaníaco veio de uma ideia modesta. Segundo o líder de projeto, Túlio Adriano, 31, mineiro, tudo veio da vontade de criar um RPG modesto para entreter os usuários de um fórum em inglês de RPGs de mesa e videogames.

"Eu participava dos sites Eidolon's Inn e The Tavern, frequentados por algumas das pessoas mais famosas do ramo de emulação, como Stef Dallongeville (autor do Gens, emulador de Mega Drive) e Steve Snake (criador de outro emulador da SEGA, o Kega Fusion). Eu participava por interesse aos assuntos relacionados ao Mega Drive e a emulação de seus acessórios, como SEGA CD e 32X. Com tanta gente e conhecimento juntos, não demorou para chegar o dia em que propuseram o desenvolvimento de um jogo. A ideia não foi muito adiante e The Tavern ficou fora do ar por alguns meses. Quando o site foi reinaugurado, queríamos iniciar um novo projeto para atrair a atenção de volta para o site. Foi então que veio a ideia de retomar aquele projeto engavetado", explica o mineiro Tulio.

Com a evolução do projeto e a posterior necessidade de industrializar o produto e comercializá-lo, foi criado o estúdio Watermelon, que, apesar de ser norte-americano, é composto por profissionais e entusiastas de diversos países. Túlio atuou como líder de projeto e contou com o apoio do francês Gwénaël Godde, diretor de arte, para organizar as colaborações de cerca de cem pessoas, dentre as quais dez foram vitais para a produção de *Pier Solar*.

PACOTE DE LUXO

Da embalagem ao sistema de batalha, *Pier Solar* é um clássico moderno indispensável para os colecionadores de Mega Drive. Sua natureza é tão atípica que, ao analisá-lo como lançamento (acontecimento raro em uma publicação como a **OLD!Gamer**),

DA TAVERNA AO PIER SOLAR

De acordo com Túlio, a trama de *Pier Solar* é 100% original, mas é claro que não faltaram boas referências de grandes clássicos dos 16-bit. "Inicialmente, era para ser um RPG com os membros do site The Tavern, tanto que o seu codinome era Tavern RPG. Quando percebemos que o jogo poderia alcançar uma escala muito maior, decidimos começar tudo de novo e escrever uma história completamente nova", revela Túlio.

Sobre as inspirações, o produtor brasileiro não pensa duas vezes nos jogos que influenciaram sua obra: "As séries *Phantasy Star*, *Shining Force II*, *Wild Arms*, *Lunar the Siver Star* e *Eternal Blue*, *Albert Odyssey* e *Chrono Trigger*".

Fotos: Watermelon Co., ano 2010.

Cenários magníficos e belas animações de magias para os combates

resolvemos começar pela caixa, pois foi o primeiro grande impacto que tivemos ao receber o jogo. As versões Classic e Posterity são as primeiras e mais luxuosas. Há a versão Reprint, relançamento (um pouco mais simples) quando as primeiras versões esgotaram. Todas as versões tiveram o mesmo preço (US$45), foram vendidas só pelo site oficial e estão todas esgotadas atualmente.

A versão Classic é impecável, com papelão diferenciado na caixa, manual de instruções com tons dourados e acoplado a parte interna da embalagem, cartucho protegido por saco plástico com selo de qualidade. A Posterity, apenas para os cem primeiros compradores, conta com tudo isso e ainda traz certificado de autenticidade e número de série assinados e escritos à mão pelos produtores, oferece uma revista especial e, o mais legal, exibe o nome destes cem compradores em uma lista de honra nos créditos no final do game.

O próximo passo no processo de lentas e prazeirosas descobertas ao abrir a embalagem vem com os extras, mimos entregues pela equipe de produção: manual de consulta em cinco idiomas (português, óbvio, está incluso), pôster e adesivos.

Há até extras secretos: a parte interna do papelão da caixa oculta uma arte de comemoração aos 20 anos do Mega Drive.

O cartucho possui molde similar ao do sistema americano (o mesmo usado pela Tectoy no Mega Drive brasileiro), exceto por um vão na lateral, para que o cartucho seja acoplado ao console japonês.

Além do trio central é possível recrutar um quarto aliado

PACOTE DE LUXO

Após suspirar com a embalagem, é a vez de babar com o visual do RPG. Os mapas são revelados de forma tímida no início da partida, mas se mostram gigantescos com o progresso na aventura. Trata-se de ambientes com detalhes minuciosos e multicoloridos, frutos de uma paleta de cores impressionante para o padrão do console. A paisagem revela diversos elementos interessantes, como o cair das folhas na cena da floresta, pequenas ranhuras nos telhados das casas e o brilho de um iceberg de cristal no alto de uma nuvem.

Os personagens são retratados em estilo de animação japonesa, tal qual diversos RPGs clássicos da Square e da própria SEGA. Todo o elenco foi criado com traço refinado e feições bem expressivas, sobretudo nas animações que dão vida aos diálogos.

Segundo Túlio, o jogo poderia ser até mais bonito, mas questões técnicas impediram ir além. "Acho que chegamos perto do limite, mas seria pretensão dizer que extraímos o máximo que o console pode dar. Há sempre uma forma de melhorar e usar algumas técnicas especiais, que permitem que mais cores sejam exibidas; porém, com a quantidade de informação manipulada em cada frame de *Pier Solar*, poderia haver lentidão se forçássemos mais."

Para o som, a Watermelon extraiu o que o SEGA CD oferece de melhor e, além de fornecer o

As expressões nos diálogos reforçam o estilo de anime

óbvio com uma trilha sonora em qualidade de som digital, até a ambientação dos cenários pode ser notada graças à simulação 3D proporcionada pela tecnologia intitulada de FMPCM 3D.

Como todo bom RPG, *Pier Solar* investiu no enredo como um dos seus pilares mais firmes. O jogo conta a história de três amigos: Hoston, Alina e Edessot, jovens que veem suas vidas mudarem quando o pai de Hoston contrai uma doença repentina e perigosa. Os três partem em uma fantástica jornada em busca de uma rara erva mágica capaz de curá-lo.

A princípio, não é uma causa épica que promove a aventura, mas uma causa humanitária que revela com sucesso a sensação de amizade e companheirismo. O trio é desafiado por uma série de eventos intrigantes e misteriosos, que os conduzem por diversos de desdobramentos que dão força a evolução da trama e da personalidade dos personagens.

A doença do pai de Hoston é apenas o começo da trama. Ao longo da jornada, uma força maligna ganha força e ameaça balancear o equilíbrio entre o Bem e o Mal na cidade de Reja.

Há algumas brincadeiras e referências a games famosos

E tudo fica melhor com a opção para jogar em português.

Fugindo de tradições do gênero, a aventura não demora muito para esquentar. Apesar de contar com uma introdução à história e aos personagens, logo os três já saem em busca da tal erva pesquisando entre a população dos vilarejos e, como não poderia deixar de ser, encontram os primeiros inimigos.

Pier Solar também se destaca nas batalhas. Com o inédito sistema Foco (Gather, na versão em inglês), o jogo tenta se diferenciar dos sistemas de batalhas clássicas de RPGs em turnos. O Foco deixa as lutas "ainda mais interessantes de um ponto de vista estratégico e muda a relação de interação entre os personagens", segundo Túlio. Nele, o herói pode optar por reter sua energia durante cada turno. Uma barra de foco com cinco níveis é preenchida e, quanto maior for o seu nível, os golpes serão executados com mais eficiência. Além de afetar qualquer tipo de ação, de ataques físicos a magias (de ataque ou recuperação), algumas técnicas exigem certos níveis de concentração para funcionar.

Após acumulados três pontos de foco, estes níveis ficam permanentes durante toda a luta. Já o quarto nível é perdido caso o personagem seja atacado. O nível máximo da barra é atingido no nível 5. Apesar de este último ter validade máxima de um único turno, ele pode ser compartilhado pelo trio.

Há diversos temas de cenários, como floresta, ruínas e desertos

Com tantas novidades técnicas no visual e na mecânica, *Pier Solar* é facilmente aprovado pelos fãs do gênero e trata-se, sim, de uma das maiores aventuras em 16-bit que já tivemos a oportunidade de jogar. Qualquer fã de RPG deve sentir-se obrigado a jogar... Difícil vai ser encontrar o game à venda.

EDIÇÕES DE SUCESSO [ESGOTADAS]

Pier Solar conta com três versões e quatro estilos de caixas diferentes. As versões Classic e Posterity foram distribuídas em caixas de papelão refinado nas versões para EUA, Europa e Japão. A Posterity foi uma honra para os cem primeiros compradores a fazer pré-venda e oferece a revista *Size Magazine*, com dicas e entrevistas; e exibe o nome dos compradores nos créditos finais do game. Ambas as versões incluem cartucho, adesivos, CD de áudio para Sega CD, manual colorido, pôster e manual. Essas duas versões já tiveram todas as unidades vendidas, entregues e não serão mais comercializadas. Ou seja, já valem uma bela grana entre colecionadores.

A terceira e última versão comercializada foi a Reprint. Com a arte similar ao estilo usado no início da década de 1990, o cartucho acompanha "apenas" uma caixa de plástico clássica, manual colorido, adesivos e pôster.

Além das diferenças nas caixas, as versões Classic e Posteriy foram distribuídas com um conjunto de idiomas diversificado e específico de acordo com a região do comprador.

- **EUA:** Inglês, português e espanhol (versão enviada aos brasileiros);
- **EUR:** Inglês, francês e alemão;
- **JAP:** Inglês, espanhol e francês.

A versão Reprint conta com um único pacote de idiomas: inglês, francês e alemão. "Demos prioridade aos países que mais compraram o jogo na versão clássica", revela Túlio ao explicar a ausência do português na versão de relançamento de *Pier Solar*.

A Watermelon pensou na produção de cada detalhe das caixas. Nada fica solto

Fotos: Watermelon Co., ano 2010.

ENTREVISTA
TULIO ADRIANO CARDOSO

Natural de Belo Horizonte, Minas Gerais, Túlio Adriano Cardoso, 31 anos de idade, é desenvolvedor de sistemas e atua em consultoria de TI (Tecnologia da Informação). À noite, divide as suas horas de folga com seu trabalho na Watermelon, estúdio responsável pelo lançamento de *Pier Solar*.

Conversamos com o persistente e talentoso mineiro, que passou por uma jornada digna de RPGs para lançar o cartucho de maior capacidade do Mega Drive.

OLD! Você é brasileiro, mas a equipe de produção é quase toda de estrangeiros. Como foi organizar essa equipe para um trabalho tão intenso?
Túlio Adriano. O fórum [The Tavern] uniu o Fonzie (apelido do diretor de arte, o francês Gwénaël Godde) e eu. Usamos programas de mensagens instantâneas para conversar sobre os detalhes. Tempos depois, começamos a postar em diversos fóruns relacionados a videogames e Mega Drive que estávamos à procura de artistas para desenhar os gráficos do jogo e apareceram vários voluntários. Da mesma forma com eles, as conversas foram sempre via internet. Em algumas ocasiões, fizemos bate-papo em grupo para que todos pudessem interagir simultaneamente, porém sempre foi bem difícil por causa dos fusos horários.

OLD! Quantas pessoas estavam envolvidas?
Indiretamente, pelo menos cem pessoas contribuíram de alguma forma. Diretamente, dez pessoas tiveram contribuições importantíssimas para o jogo. Entretanto, o núcleo da equipe são seis pessoas. Entre todas elas, seis são brasileiras.

Uma boa trama sabe alternar entre drama e comédia durante a ação

OLD! O estúdio Watermelon foi criado em qual etapa da produção do game?
O estúdio Watermelon surgiu após a produção de *Pier Solar*, quando decidimos criar o jogo no Mega Drive usando também o Sega CD. A partir dessa etapa, nós sabíamos que seria necessário vender o jogo, pois os cartuchos têm alto custo de produção. Criamos o nome da equipe e abrimos a empresa logo depois.

OLD! Quantas horas de trabalho foram investidas?
Calcular a quantidade de horas usadas para o desenvolvimento é difícil pela forma como a produção começou e o número de pessoas que foram envolvidas em certo ponto. Em um cálculo grosseiro, acho que investi 28 mil horas em seis anos de trabalho. Como o projeto foi 100% construído por voluntários, não havia nenhuma forma de controlar quanto tempo eles dedicavam a produção por dia. Fizemos o possível para manter a equipe motivada, planejamos os próximos passos para manter tudo organizado. Devemos muito à sorte por encontrar pessoas sérias que se dedicaram às suas tarefas; caso contrário, poderíamos estar desenvolvendo o game até hoje.

OLD! *Pier Solar* foi fabricado na China. O Brasil não foi opção?
A mão de obra chinesa é absurdamente barata e os componentes para fabricação do cartucho também são muito mais baratos comparados aos valores brasileiros.

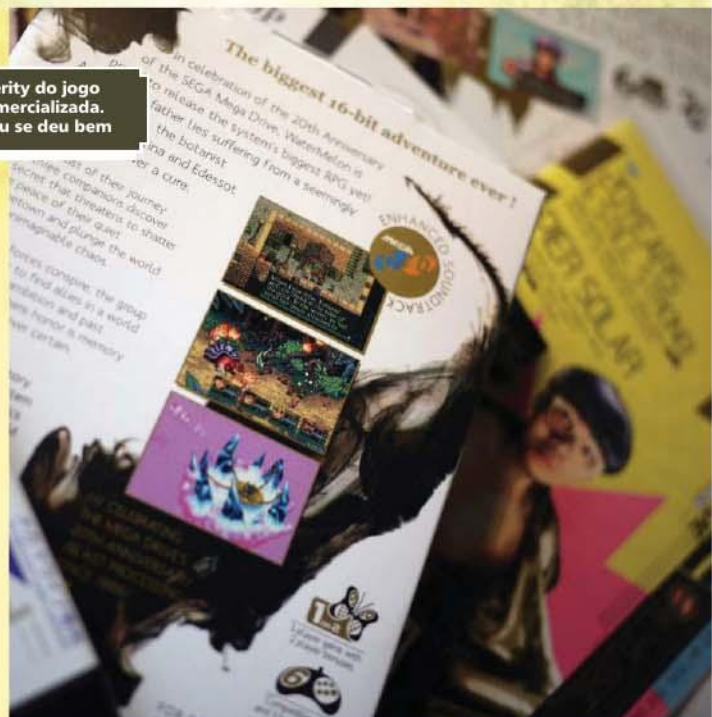
PIER... LUNAR?

Pier Solar foi batizado originalmente como *Pier Lunar*, mas a semelhança com a série *Lunar*, da GameArts, fez com que os produtores mudassem de ideia. A roteirista responsável pela trama de *Pier Solar* chama-se Phyu Win e, segundo Túlio, "Embora escritora, ela não é do tipo que jogava RPGs para Mega Drive e Super Nintendo, então não sabia da existência de um game chamado *Lunar*. Quando ela nomeou o elemento da história de Pier Lunar, na hora bati o olho e disse: 'Temos que mudar esse Lunar para outra coisa'. Trocar Lunar por Solar veio naturalmente".

Seis anos de produção serviram para criar ambientes variados

É gostoso passear por cidades repletas de elementos e vida

A edição Posterity do jogo não é mais comercializada. Quem comprou se deu bem

Fotos: Watermelon Co., ano 2010.

OLD! Como foi essa ideia de usar cartucho e CD ao mesmo tempo?
A ideia surgiu quando tivemos que abandonar o CD como mídia central do game pelas dificuldades técnicas no desenvolvimento. Fizemos muitas pesquisas e testes e descobrimos que era possível detectar e acionar o Sega CD se ele estivesse conectado ao Mega Drive. Foi a melhor solução que encontramos para manter a simplicidade e a alta velocidade do cartucho e a qualidade do som do Sega CD.

OLD! *Pier Solar* chama a atenção de imediato por usar um cartucho com 64 mega. A escolha veio por conta de motivos técnicos ou vocês queriam fazer história com "o jogo de maior memória da história do Mega Drive"?
No início, o desenvolvimento mirava para o uso do CD como mídia, o que significa que nós esbanjamos nos gráficos, para torná-los os mais detalhados possíveis. Muitos jogos, ainda mais os RPGs, economizam demais nos gráficos porque há cenários em excesso. Nós não poupamos nada e fizemos muitas variações de gráficos de fundo, detalhes e personagens para que o jogo ficasse o mais visualmente agradável possível. Outro departamento no qual não economizamos foi o das músicas. Os dados de áudio de *Pier Solar* ocupam mais espaço que as ROMs de *Sonic* e *Sonic 2* combinadas. E ainda há os textos e traduções. Tudo ocupa um espaço tremendo. No final da compilação do jogo, sobrou pouquíssimo espaço livre. Algo em torno de 5 KB.

A amizade dos heróis vai deixar saudades após o final da aventura

OLD! Por que criar um RPG e não um representante de gênero mais popular, como aventura em plataformas?
RPG é o gênero favorito da maioria das pessoas envolvidas no nosso projeto e, além disso, faltam RPGs no Mega Drive. Queríamos ajudar a preencher esse espaço e também criar algo que ficasse na memória dos jogadores depois de lançado.

OLD! As versões Classic e Posterity são caprichadas demais em relação aos jogos de Mega Drive...
Quisemos mostrar que a indústria de videogames, embora esteja infestada de jogos sem graça e repetitivos, mesmo em caso de superproduções, pode se renovar e agradar os jogadores com jogos simples que divirtam. Além disso, a nossa intenção era deixar uma impressão firme sobre os jogos da Watermelon, em que qualidade está acima de tudo. Chega de simples caixas de DVD e manuais superficiais. O material que acompanha o game é tão importante quanto o jogo em si, e o nosso público merece o melhor. Jogadores valorizam muito tudo isso e é bom ver um jogo comprado ser feito com tanto capricho. É uma forma de agradecer a todos que acreditaram na gente.

pier Solar and the great architects
Press START!
Piersolar ©WaterMelon 2010

Para uma grande aventura, um menu inicial austero e estiloso

OLD! Vocês lançaram uma segunda geração de cartuchos com a versão Reprint, com capa de plástico em vez do

A busca pela medicina rara é só o começo de eventos surpreendentes

material original da versão Classic e Posterity. Qual foi a intenção desta manobra?
Só não usamos as caixas de plástico nas primeiras versões porque elas não existem mais. As empresas que fabricavam essas caixas destruíram os seus moldes e não se encontra mais nenhuma caixinha no padrão de qualidade que era produzido na década de 1990 para Mega Drive. Após o final da produção da versão Classic, tomamos a ambiciosa decisão de moldar o case plástico do cartucho, que possui saída de ar. Só então vimos que seria possível criar os nossos moldes para as caixas também. Embora isso encareça o processo, pois os moldes são bem caros, vai baratear a produção a longo prazo, caso novos jogos surjam. Além disso, é uma diferenciação das primeiras versões do jogo, feitas com material de maior qualidade. Afinal, os jogadores que compraram as primeiras versões não sabiam quando seria finalizado e o prazo de entrega. Foi um voto de confiança dos compradores, que merecem a exclusividade das primeiras caixas.

OLD! O natural para um lançamento para videogames clássicos seria a venda de arquivos digitais na internet, para rodar por emuladores. Por que usar mídia física? Precaução contra pirataria?
Quisemos fazer algo autêntico e nostálgico. O nosso objetivo era fazer com que as pessoas que comprassem *Pier Solar* tivessem aquela sensação que tiveram 20 anos atrás, a emoção de comprar um jogo de Mega Drive usando o dinheiro da mesada ou a de ganhar de presente no Natal. Só um jogo físico teria o poder de trazer essa sensação de volta. Pelo que tenho visto em vídeos publicados no YouTube, que mostram pessoas abrindo as caixas de *Pier Solar*, esta é exatamente a reação que as pessoas andam tendo. É muito gratificante ver isso.

OLD! *Pier Solar* não pode ser jogado em emuladores? Qual a diferença com jogos de Mega Drive que tiveram suas ROMs extraídas e divulgadas na internet?
A tecnologia dos cartuchos mudou muito dos anos 1990 para cá. A forma de manipular os dados é bem diferente de como se fazia naquela época e os emuladores são criados com base naqueles jogos antigos. Por isso, *Pier Solar* não funciona em emuladores, seria preciso uma nova tecnologia. Além disso, nenhum emulador de Mega Drive

Detalhes nas construções, aves voando, barcos navegando...

A VERSÃO BRASILEIRA ARREBENTA

Apesar de um dos mentores de *Pier Solar* ser um brasileiro, a trama e os diálogos foram escritos por membros estrangeiros da equipe Watermelon. A versão em inglês ficou famosa pelo empenho da comunidade em revisar milhares de vezes todo o texto em busca de erros de digitação, falhas de gramática e incoerências na história.

No que diz respeito à versão em português (pt-br), você pode esperar pela mesma atenção e respeito a nossa língua. O trabalho de tradução foi conduzido por Orákio "Gaga" Rob, tradutor profissional e um dos maiores fãs brasileiros de *Phantasy Star* (ele faz parte de um projeto de tradução de *Phantasy Star Generation 1*), além de fazer parte da equipe OLD!Gamer.

Se você tiver a oportunidade de adquirir a rara versão norte-americana de *Pier Solar* (é a que possui língua portuguesa como opção), divirta-se com um RPG envolvente e que fala a sua língua.

Fotos: Watermelon Co., ano 2010.

Só a visão de um cartucho com o quadriculado do Mega Drive amolece corações

Os textos foram revisados à exaustão pela equipe e pela comunidade

A diversão do Foco é descobrir novas técnicas dos personagens

funciona perfeitamente como base de programação, eles só permitem que você faça algumas coisas que o Mega Drive não aceita e vice-versa. Para o nosso desenvolvimento, usamos vários protótipos e cartuchos regraváveis. É um processo lento, mas eficaz.

OLD! As lojas virtuais dos consoles atuais, a Xbox Live e a PlayStation Store, podem receber *Pier Solar*?
A chance existe, porém somos apenas um grupo de pessoas e não temos dinheiro para investir em treinamento ou para contratar profissionais capazes de cuidar de conversões enquanto criamos novos jogos. Temos uma vontade imensa de disponibilizar *Pier Solar* para o maior público possível, só faltam os recursos para ir adiante.

Este é o mapa geral, obrigatório para navegar no vasto planeta

OLD! Há outros projetos para Mega Drive ou Sega CD?
Sim, claro. Quando chegamos a certa etapa do desenvolvimento, novas ideias surgiram e todas elas foram para o papel. Precisamos organizá-las e decidir qual será o nosso próximo projeto. Acho que dificilmente faremos algo 100% focado no Sega CD. Além disso, as nossas ideias são bem modernas e poderiam facilmente ser lançadas nas plataformas atuais.

OLD! Há intenção de criar jogos também para outras plataformas clássicas, como o poderoso Dreamcast?
Há possibilidades, porém temos que estabelecer um foco no momento. A Watermelon tem muito a crescer e seria ótimo ter um projeto que nos traga a possibilidade de acumular os recursos que financiariam tais projetos. Uma vez bem estabelecidos, é nosso interesse atender plataformas atuais e também consoles clássicos, como Dreamcast e Mega Drive.

OLD! Os estoques de *Pier Solar* se esgotaram completamente e só é possível adquirir o jogo de segunda mão. Quantas cópias foram vendidas?
Os números exatos de vendas são confidenciais, mas posso dar a pista de que as vendas das versões Classic e Posterity estão perto de 2.400 cópias; enquanto o relançamento com a versão Reprint ultrapassou duas mil cópias vendidas.

OLD! Essa saga épica valeu todo o esforço?
Sem dúvida. Primeiro pela realização do sonho de lançar um jogo para Mega Drive. Depois, porque isso mostra que é possível atingir nossos objetivos se acreditarmos neles e nos dedicarmos plenamente. Quero que as pessoas não se divirtam apenas jogando, mas que se sintam inspiradas a tirarem seus projetos da gaveta e fazê-los acontecer. É muito recompensador.

PRODUZINDO UM CLÁSSICO DOS TEMPOS ATUAIS

Após decidirem reviver o projeto da criação de um RPG, Túlio e Gwénaël – respectivamente, líder de projeto e diretor de arte – sabiam que o projeto seria em formato "iso". Era o ideal para rodar em Sega CD e para ser distribuído gratuitamente para os fãs rodarem em emuladores ou gravar em CD para rodar no próprio aparelho (que não possui travas).

Segundo Túlio, o projeto todo levou seis anos e meio. O que, no início, era um simples hobby, produzido sem muita prioridade nas vidas dos dois, se fortaleceu em 2006, quando surgiram os primeiros voluntários para criação de gráficos, trilha sonora e outros elementos.

O projeto foi seguindo com trabalhos intensificados até que o primeiro empecilho atrapalhou os planos da equipe. Um dos voluntários saiu da equipe e resolveu proibir o time de usar qualquer material produzido por ele. "Foi um duro golpe, pois ele era responsável por todos os NPCs, monstros e outros gráficos de sprites. Com isso, começaram efetivamente os atrasos", explica.

Como o projeto já estava atrasado antes mesmo da saída repentina do voluntário, Túlio resolveu recomeçar do zero boa parte da arte do jogo, como sistema de menus, plano de batalha e outros detalhes. "Isso tornou o jogo muito melhor do que seria", comemora.

Se há males que vêm para bem, outra mudança repentina no projeto que deve ser muito comemorada é a desistência dos produtores em criar um jogo exclusivo para Sega CD. Anos após desenvolver o motor gráfico para rodar em Sega CD e testando em emuladores, a equipe se deparou com diversos problemas técnicos na sincronização dos processadores do hardware real do Sega CD.

"Apesar de ser um acessório brilhante, o Sega CD não é nada fácil de trabalhar. Nessa época, decidimos migrar o código para o cartucho de Mega Drive. Mas nem tudo foi perdido, pois graças a esse problema, exploramos uma possibilidade nunca antes usada e decidimos ativar o Sega CD a partir de um cartucho e unir o carregamento rápido da ROM com o som avançado do Sega CD", finaliza.

Uma nuvem mágica com cristais imponentes. Este é um dos locais incríveis onde o botânico Hoston vai parar com os seus amigos

EVOLUÇÃO DOS CONTROLES

Confira tudo o que aconteceu desde os primórdios do mais importante acessório dos videogames e entenda como se deu a evolução que conhecemos nos dispositivos de hoje

Por André Forte

Já se foi o tempo em que o comando de um personagem era feito por meio de um bastão preto e suas ações executadas por um solitário botão vermelho. Certamente, muitos leitores da **OLD!Gamer** já experimentaram a sensação de controlar o herói de *Pitfall* com o icônico joystick do Atari 2600, ou se empolgaram com a possibilidade de usar os botões de ombro do controle do Super Nintendo para virar nas curvas perigosas de *F-Zero* ou até se impressionaram com a variação de velocidade do andar do Mario no controle analógico do Nintendo 64 em *Super Mario 64*.

O mais interessante é que, se analisarmos, facilmente identificaremos esses recursos tão inovadores à sua época em nossos controladores dos consoles modernos. Pois bem, o controle como conhecemos hoje passou por diversas novidades que ditaram modas ou tendências e se tornaram obrigatórios nos sistemas atuais – ao menos antes da chegada do Kinect. Confira os controles mais importantes da história dos videogames e entenda por que o controle do Xbox 360 ou PlayStation 3 possui tantas alavancas e botões.

ODYSSEY

- **Ano:** 1972
- **Principal Inovação:** o primeiro controle de videogame doméstico da história.
- **Funções:** dois manipuladores giratórios com funções direcionais em sentido vertical e horizontal.

"O pai de todos", o controle do Odyssey é considerado revolucionário pelo fato de ter sido o pioneiro. Nada ergonômico, o esquisito controle branco com detalhes em madeira contava com duas rodas em cada lateral: uma era responsável pelos movimentos verticais e a outra, pelos horizontais. Como o console ainda não possuía funções de ação além da movimentação simples do quadrado controlado pelo jogador, o único botão presente no dispositivo era o "Reset" ao centro do acessório.

BALLY ASTROCADE

- **Ano:** 1977
- **Principal Inovação:** quatro controles conectados simultaneamente ao console; botão em formato de gatilho e alavanca com funções direcional e circular.
- **Funções:** alavanca com funções múltiplas; direcional e circular e botão único de disparo em formato de gatilho.

Com um controlador que mais parecia uma arma sem cano, o sistema que prometia levar os arcades profissionais da Bally/Midway aos lares foi o primeiro da história a oferecer um botão em formato de gatilho, atualmente usado nos ombros dos controles do Xbox 360. A bizarra alavanca de movimentação oferecia dupla função e, além de se mover em eixos, servia para movimentos circulares.

VOCÊ SABIA?

Apesar de a invenção do joystick para aviões ser originalmente atribuída ao piloto francês Robert Esnault-Pelterie, é também reivindicada historicamente por outros pilotos, como Arthur Edward George. Este, aliás, foi pioneiro a voar em um pequeno avião em Newcastle, na Inglaterra, em 1910, fato que rendeu ao controlador o apelido carinhoso de "George Stick", posteriormente conhecido como Joystick.

ATARI 2600

- **Ano:** 1978
- **Principal Inovação:** joystick com direcional em bastão (stick).
- **Funções:** direcional em bastão e um botão de disparo.

No final dos anos 1960, o joystick já era usado para comandar elevadores e pilotar aviões, mas foi com Ralf. H. Baer, o inventor dos videogames em televisão e do console Magnavox Odyssey, que o acessório foi incluído pela primeira vez nos consoles domésticos.

Assim como a própria invenção dos videogames caseiros, Baer convive com o fardo de dividir a inclusão do joystick como controle de videogame com a Atari, criadora do Atari 2600.

Se Baer realmente foi o responsável por tal feito, é inegável que a incrível popularidade do Atari 2600 ditou a moda do acessório, que foi posteriormente adotado por outros controles, como o Telejogo, lançado no Brasil pela Philco, ou o Dynavision, fabricado pela Dynacom.

O controle oficial do 2600 conta com charme incomparável. O bastão direcional emborrachado tem na raiz uma harmônica combinação de círculos, que contrastam com a forma quadrada e retilínea da base. Todo em preto, o controle possui um único botão de disparo na cor vermelha, que se destaca e convida ao jogador a apertá-lo.

INTELLIVISION

- **Ano:** 1979
- **Principal Inovação:** direcional digital.
- **Funções:** direcional circular com comando digital de 16 direções, 12 botões de disparo.

Quando o Intellivision foi lançado pela Mattel em 1979, o intuito da fabricante de brinquedos era bater de frente com o Atari 2600 e oferecer elementos nunca antes vistos. Na dianteira dessa revolução, o controle certamente se destaca pelo pioneirismo em abandonar o direcional em bastão e apostar em um controle circular, cuja mecânica antecipou os direcionais digitais que conhecemos e usamos atualmente.

O formato circular do direcional proporcionava ao jogador a liberdade de movimentar os personagens em até 16 direções, mas como a disposição da coleção de direções não era especificada claramente e o dedo do jogador ficava solto entre o grande círculo, a mecânica dos jogos sofria com a falta de precisão. Outra inovação do Intellivision foi o elevado número de botões. Similares aos de um aparelho telefônico, os botões de disparo do Intellivision são enumerados de 0 a 10, além de "Clear" e "Enter", similar ao Start atual.

OVERLAY, OU "ROUPINHAS" PARA CONTROLE

Os 12 botões de disparo do Intellivision poderiam parecer confusos para os jogadores de sua época, tão acostumados à simplicidade do Atari 2600. Pensando nisso, a Mattel criou o Overlay, que, além de decorar o controle com o tema do jogo, servia para ser inserido sobre os botões numéricos e orientar o jogador sobre as funções do jogo.

VECTREX

- **Ano:** 1982
- **Principal Inovação:** função analógica da alavanca direcional.
- **Funções:** alavanca direcional com função analógica e quatro botões de disparo enumerados.

O Vectrex era capaz de gerar imagens vetoriais em um monitor específico que acompanhava o aparelho, mas o controle se destacou pelo pioneirismo: foi o primeiro da história a incluir função analógica no controlador direcional. Em uma em que os botões eram raros, as quatro opções de disparo chamaram a atenção, principalmente pela informação enumerada de cada um, algo que se tornou obrigatório nos dias de hoje, seja por números, letras ou até símbolos para diferenciação dos comandos.

NES

- **Ano:** 1983 (Japão) e 1986 (EUA)
- **Principal Inovação:** direcional digital em cruz, botões representados com letras, inclusão de botões Select e Start.
- **Funções:** direcional digital em cruz, dois botões de ação, dois botões de menu (Select e Start).

Em 1982, o direcional digital do Intellivision foi adaptado por Gunpei Yokoi para um minigame de *Donkey Kong*, abandonando o confuso sistema de 16 direções por uma cruz de quatro direções específicas – cima, baixo, esquerda e direita. O design e a precisão do dispositivo foram tão positivos para a Nintendo que o formato foi repetido nos demais títulos da série Game & Watch e chegou ao primeiro console doméstico da empresa, o Famicom (Nintendo Entertainment System, nos Estados Unidos), em 1983.

Assim como ocorreu com o Atari 2600, coube ao 8-bit da Nintendo o título de popularizador do direcional digital, e logo a ideia de Gunpei Yokoi foi incluída em outros videogames 8-bit, como os diversos clones brasileiros do sistema Nintendo e o PC Engine, da NEC, que fez muito sucesso no Japão. Outra peculiaridade popularizada pelo controle do Famicom foi a inclusão de um botão adicional de ação. Aliás, foi no Nintendo 8-bit que os botões começaram a ser chamados por letras, no caso A e B, e as funções ativadas pelo Select, botão para selecionar funções que até hoje estão inclusas nos controles, mas raramente são usadas para este fim; e o Start, que além de iniciar os jogos, ainda tinha a função de pausar a qualquer momento da ação.

DYNAVISION 3 É RADICAL, MAS FORA DE MODA

Apesar de todos os consoles clones baseados na plataforma Nintendo 8-bit contarem com a versão do direcional em cruz, a Dynacom surpreendeu o mercado de videogames no Brasil ao anunciar o controle do console Dynavision 3 Radical. Com um manche de comandos similar ao bastão do Atari 2600, os jogadores tiveram de se readaptar à forma de controlar os personagens da geração passada. Desta maneira, o console, que contava com alguns recursos até interessantes, como entrada de fone de ouvido e dupla entrada para cartuchos japoneses e norte-americanos, fez valer o nome "Radical", mas recebeu certa resistência dos consumidores, que já estavam acostumados aos direcionais em cruz.

MASTER SYSTEM

- **Ano:** 1988 (Japão) e 1989 (Brasil)
- **Principal Inovação:** direcional digital quadrado com oito direções, botões representados com numerais.
- **Funções:** direcional digital com oito direções, botões representados com numerais.

Ao desenvolver o controle do Master System, certamente os engenheiros da Sega tiveram parte da inspiração no controlador do Intellivision. A diferença aqui, entretanto, é que o controle retangular e simplório do Master System teve o direcional mesclado com o já popular sistema em cruz do Nintendo 8-bit. O resultado foi a criação de um novo sistema de direcional digital no formato de um quadrado, que, além de oferecer as quatro direções tradicionais, apresenta também variações diagonais, totalizando oito setas indicativas.

Tal sistema deu origem ao controle circular com oito setas do Mega Drive, lançado anos depois. Quanto aos botões de ação, nenhuma novidade: apenas duas opções, representados pelos numerais 1 e 2, sistema similar ao PC Engine. A grande perda desse controle para o do rival Famicom era a ausência de um botão exclusivo para Start. Com a função acumulada pelo botão 1, o jogador necessitava ir até o console para apertar o botão de pausa. Falha grave.

MEGA DRIVE

- **Ano:** 1988 (Japão) e 1989 (EUA)
- **Principal Inovação:** formas mais arredondadas, direcional circular com oito direções.
- **Funções:** direcional circular com oito direções, botões A, B, C e Start. No de seis botões, inclusão das funções X,Y e Z.

O design do controle do Mega Drive foi um grande passo rumo à forma dos controles de hoje. Quando lançado em 1988, os controles de videogame seguiam o padrão retangular, que dificultava a pegada e oferecia pouca ergonomia ao jogador. A Sega, então, pensou em oferecer ao controle uma forma completamente arredondada, um desenho de uma lua com as extremidades para baixo. Além disso, o direcional de base quadrada do Master System foi aperfeiçoado e ganhou formato circular, que facilitava os movimentos e dava mais precisão que o antecessor. Complementando, o videogame recebeu um botão próprio para Start, que servia como pausa no jogo sem a necessidade de se locomover até o console. Os três botões de disparo passaram a seguir o modelo da Nintendo, representados pelas letras A, B e C.

Em 1993, a Sega lançou a segunda versão deste controle, que contava com três botões adicionais (X,Y e Z) para facilitar a mecânica do recém-lançado *Street Fighter II Special Champion Edition*. A função "mode" foi incluída para alternar entre os dois modos de controle, mas o uso foi pouco efetivo nos jogos lançados para o console.

JEITINHO BRASILEIRO

O Phantom System é talvez o videogame clone de Nintendo 8-bit mais famoso do Brasil. Produzido pela Gradiente, o console tinha na base o design extraído diretamente de outro console 8-bit, o Atari 7800, que, segundo lendas, estava nos planos da fabricante, mas voltou atrás por considerar o clone de NES uma opção mais rentável. E o que isso tem a ver com controles? Se você teve um Phantom System no passado, sabe que o controlador era, na verdade, uma adaptação do controle ergonômico do Mega Drive, com o botão Select no lugar do Start e o Select devidamente adaptado no lugar do botão C. É o jeitinho brasileiro em tempos de reserva de mercado...

NEO GEO AES

- **Ano:** 1990
- **Principal Inovação:** direcional em estilo alavanca profissional de arcade.
- **Funções:** direcional em estilo alavanca profissional de arcade, quatro botões de disparo e funções Select e Start.

O primeiro e único videogame doméstico a oferecer um controle profissional, o Neo Geo AES é a versão doméstica do sistema de arcades da SNK. O apelo para os fãs de máquinas de fliperama era tão grande que o tamanho do controlador é praticamente o mesmo do console. É uma pena que a moda não pegou e até o sucessor, Neo Geo CD, o abandonou.

SUPER NINTENDO

- **Ano:** 1990 (Japão) e 1991 (EUA)
- **Principal Inovação:** seis botões de disparo, dos quais dois de ombro (L e R).
- **Funções:** direcional em cruz, seis botões de disparo, dos quais dois de ombro (L e R), Select e Start.

Seguindo a tendência da Sega, a Nintendo resolveu investir na ergonomia para o sucessor do NES. O controle manteve a alma do controle antecessor, porém ganhou forma circular nas extremidades para melhorar a pegada. O direcional em cruz retornou, confirmando a tradição que se mantém até hoje nos consoles da fabricante, e o material levemente arredondado não provocava dores nos dedos após extensas jogatinas. Os tradicionais botões A e B ganharam a companhia dos comandos X e Y, localizados no alto, além dos botões de ombro, intitulados L (esquerda) e R (direita). Estes botões serviriam para facilitar a dirigibilidade de veiculos em jogos como *F-Zero*, além de proporcionar a movimentação da tela em alguns títulos de plataforma, como *Super Mario World*. Os botões de ombro se tornaram obrigatórios e são utilizados até hoje, se é que é necessário comentar isso.

Outra particularidade iniciada pelo Super Famicom foi a representação dos botões por meio de cores diferentes. Assim, o B era amarelo, o A ficou vermelho, o Y era verde e, finalizando, o X era azul. Tal coloração não foi mantida quando o console chegou aos Estados Unidos, já que a Nintendo norte-americana adotou o roxo e o violeta como as cores oficiais do Super Nintendo.

PANASONIC 3DO

- **Ano:** 1994
- **Principal Inovação:** funções multimídia e conector para um só controle no aparelho.
- **Funções:** direcional digital de oito direções, três botões de ação (A,B e C), dois botões de ombro (R e L), Stop e Play.

Apostando alto no potencial multimídia do console, a Panasonic incluiu no controle do sistema as funções de um tocador tradicional de CD. Assim, alguns botões como o Select assumiram a função de "Stop" e o Start era o responsável pelo "Play" e "Pause", além de outras ações de avanço e retrocesso espalhadas pelo direcional em cruz. No próprio corpo do acessório havia uma entrada para outro controle, dispensando o uso de um multitap para jogos com mais de uma pessoa.

NEO GEO CD

- **Ano:** 1994 (Japão)
- **Principal Inovação:** direcional único circular de oito direções.
- **Funções:** direcional digital de oito direções, quatro botões de ação (A,B,C e D), Select e Start.

Apesar de o primeiro Neo Geo doméstico possuir um controle em estilo Arcade, a SNK resolveu adotar uma solução menos chamativa para o Neo Geo CD. O controle caseiro do novo Neo Geo ganhou formato arredondado, seguindo a tendência iniciada pelo Mega Drive, além dos quatro botões (A,B,C e D) representados por cores como no Super Famicom. A grande novidade foi o retorno do direcional circular similar ao do Intellivision, porém com apenas oito direções. Assim como no controle do console da Mattel, tal medida se tornou polêmica e dividiu opiniões. Embora sejam inegavelmente charmosos graças aos seguidos sons de clique (parecidos com os de um botão de mouse) emitidos pelo dispositivo, o direcional dificultou a adaptação dos jogadores, mas há também os que adoram. É o caso do ame-o ou deixe-o.

A evolução dos controles também está atrelada à dificuldade dos jogos

ATARI JAGUAR

- **Ano:** 1994 (Japão)
- **Principal Inovação:** retornar à falta de ergonomia do passado.
- **Funções:** direcional digital com base circular, botões de disparo C,B e A, 12 botões numéricos e suporte à overlay (capinhas).

O controverso Atari Jaguar seguiu na contramão de todas as evoluções e tendências anteriores e apresentou um controle completamente incompatível com a sua época. Se já não bastasse o tamanho gigante e a forma nada ergonômica, a Atari desenterrou os esquecidos botões numéricos do Intellivision e a ideia do Overlay para decorar o dispositivo. O direcional digital seguia o padrão do Mega Drive, sem grandes novidades, além dos três botões de ação tradicional que, assim como o 16-bit da Sega, eram representados pelas letras C, B e A.

SEGA SATURN

- **Ano:** 1994 (Japão)
- **Principal Inovação:** nenhuma.
- **Funções:** direcional digital em circulo, botões A, B, C, X,Y e Z, botões de ombro L e R e Start.

Seguindo a evolução natural dos controles da Sega, o controle do Saturn contou com a mesma disposição de funções do controle de seis botões do Mega Drive, sendo os três principais A, B e C na parte inferior e X, Y e X na superior. O Saturn foi o primeiro controle de um console da Sega a possuir os botões de ombro L e R como os do Super Nintendo.

SONY PLAYSTATION

- **Ano:** 1994 (Japão)
- **Principal Inovação:** inclusão dos botões de ombro L2 e R2, formas de manetes nas extremidades para facilitar a pegada.
- **Funções:** direcional digital em cruz com setas separadas, quatro botões de ação, botões de ombro L1 e L2, R1, R2 e Start.

Ao criar o controle do console de estreia na indústria dos videogames, a Sony resolveu não inventar e aproveitou boa parte do que já havia sido demonstrado em outros consoles, especialmente os da Nintendo.

Assim, o controlador do PlayStation conta com quatro botões de disparo (triângulo, quadrado, X e O), mas, diferentemente dos demais dispositivos, o alinhamento destes botões é em formato de cruz. A opção de escolher os ícones X e O tem uma explicação prática para o sistema japonês. Lá, os acertos são representados por um círculo, enquanto X representa o erro ou cancelamento. O controle nipônico possui O para seguir adiante nos jogos, ao passo que o X serve para retornar ao menu anterior. Curiosamente, a Sony decidiu inverter estas funções no mercado norte-americano e ocidental até hoje, fazendo do X o botão oficial para confirmações. Quanto ao direcional, a cruz imortalizada pela Nintendo foi utilizada como ponto de referência, porém as setas para as quatro direções são separadas, o que dificultou aos jogadores se acostumar no início, principalmente em jogos de luta. Os botões de ombro também foram utilizados: os tradicionais L e R foram renomeados para L1 e R1, a fim de diferenciá-los dos novos comandos, batizados de L2 e R2. Estes, aliás, foram os únicos pontos do controle do PlayStation que se tornaram uma tendência.

SELECT, DE UM MERO COADJUVANTE A ELEMENTO IMPRESCINDÍVEL NOS JOGOS ATUAIS

Quando foi concebido pela primeira vez para o controle do Famicom, o botão Select amargava a dura tarefa de apenas alternar as opções selecionáveis do menu. Em pouco tempo, a Nintendo e as diversas desenvolvedoras para o sistema 8-bit perceberam que tal função poderia ser feita mais facilmente pelo próprio direcional digital do controle, e o pobre Select ficou praticamente inutilizado em muitos jogos. As gerações se passaram e o Select, curiosamente, está entre nós até hoje, mas sua função é muito mais importante do que na época da criação. Atualmente usado nos controles do PlayStation 3, acessa mapas, menus secundários de objetivos e alterna câmeras em alguns jogos de corrida. No final das contas, é um ótimo coringa.

NINTENDO 64

- **Ano:** 1996 (Japão) e 1997 (Brasil)
- **Principal Inovação:** alavanca analógica central, botões para câmera, entrada para cartão de memória (Memory Pack) e vibrador (Rumble Pack).
- **Funções:** direcional digital em cruz, Start, botões A e B, botões de ombro L e R, direcional analógico central, direcional alternativo para câmeras formado pelos botões C↑,C↓,C← e C→, botão Z, entrada para cartão de memória (Memory Pack) e vibrador (Rumble Pack).

Com o controle do Nintendo 64, a empresa demonstrou que adora mesmo criar novas tendências. Se já não bastasse o ergonômico formato de tridente que permitia jogar de três maneiras, o controle do Nintendo 64 ainda apresentou outras novidades que marcaram época.

A primeira delas: a entrada traseira para encaixe de cartão de memória. Com isso, cada jogador poderia, além de acessar os dados de jogo individualmente por meio de um pequeno cartucho, encaixar o acessório Rumble Pack, que fazia o dispositivo vibrar durante os jogos. Tal recurso, antes disponível apenas no volante de jogos de corrida em outros títulos para arcade, foi iniciado no *Star Fox 64*, inaugurando assim uma obrigatoriedade nos jogos nos dias de hoje.

O controle multitarefa da Nintendo também estreou a alavanca analógica, que oferecia diferentes movimentos dos personagens de acordo com a pressão recebida. Desta forma, era possível variar entre o andar vagaroso e cuidadoso de Mario para não ser notado até rápidos passos para fugir dos oponentes. A alavanca analógica é imprescindível para os controles dos videogames atuais. Escondido na parte de trás, o botão Z proporcionava maior realismo para jogos de tiro em primeira pessoa. Se no controle de GameCube a função se perdeu no lado direito em cima do gatilho R, a disposição do Z no Nunchuk do Nintendo Wii recuperou a característica que é um legado dos tempos de Nintendo 64.

DUALSHOCK (PLAYSTATION)

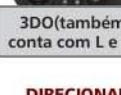
Seguindo a tradição da Sony em aproveitar as boas ideias alheias para aperfeiçoar as experiências de jogo, o PlayStation ganhou, em 1997, o controle DualShock. Nitidamente inspirado nas inovações incluídas no N64, o DualShock contava com duas alavancas analógicas (que lhe renderam o nome) com funcionalidades similares às do N64. A grande vantagem de dois analógicos é que os jogadores podem, por exemplo, acelerar e frear o carro com um e movimentar o veículo com outro. A Sony aproveitou o furor causado pelo Rumble Pack e incluiu a função vibratória ao controle, não deixando assim os jogadores do console de fora das últimas novidades da indústria.

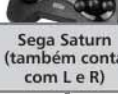
O conceito copiado, entretanto, valeu à Sony o título de precursora das alavancas analógicas duplas nos jogos, já que tal recurso é utilizado até hoje, inclusive pelo Xbox 360, principal rival do PlayStation 3.

MAPA DA EVOLUÇÃO

ALAVANCAS: Aviões → Atari 2600 → Clones do Atari → Neo Geo AES

DOIS BOTÕES: NES → Game Boy → PC Engine → Master System → Game Gear

TRÊS BOTÕES: Mega Drive → Atari Jaguar → 3DO(também conta com L e R)

DIRECIONAL DIGITAL: Intellivision → NES

SEIS BOTÕES: SNES → Mega Drive seis botões → Sega Saturn (também conta com L e R) → Xbox

DIRECIONAL CIRCULAR: Intellivision → Neo Geo CD

BOTÕES NUMÉRICOS/ OVERLAY: Intellivision → Atari Jaguar

SEGA DREAMCAST

- **Ano:** 1998 (Japão) e 1999 (Brasil)
- **Principal Inovação:** botões de ombro com função analógica de acelerador, entrada dupla para VMU (Visual Memory Unit).
- **Funções:** direcional em cruz, quatro botões de ação (A,B, X e Y), botões de ombro com função analógica de acelerador, entrada dupla para VMU (Visual Memory Unit) e Jump Pack (vibrador).

O Dreamcast foi a última cartada da Sega para recuperar o terreno dos consoles domésticos perdido para o PlayStation e o PlayStation 2. É até natural que o controle seguisse tendências já conhecidas dos demais aparelhos, repetindo os passos do que a rival já havia feito, certo? Talvez. Apesar de a Sega abandonar algumas das tradições para controles, como o direcional circular em cruz e até o imortalizado botão C do Mega Drive para adequá-lo às tendências de sua época, a fabricante foi responsável por inovações interessantes.

A primeira delas foi a opção de inserir o cartão de memória e o Jump Pack (Puru Puru Pack no Japão) simultaneamente, evitando o "tira e põe" de acessórios que acontecia no Nintendo 64. Isso foi utilizado posteriormente no Xbox, da Microsoft, que herdou boa parte das características do Dreamcast no controle.

Outra novidade é que o primeiro slot era destinado ao cartão de memória visual. Intitulado Visual Memory Unit, o cartão de memória do Dreamcast funcionava também como uma espécie de minigame, em que era possível baixar pequenos jogos que incluíam funcionalidades e pontuações extras ao jogo tradicional no console. Além disso, dava para acessar, apagar e copiar dados mesmo com o aparelho desligado ou desconectado do controle. Infelizmente, apesar de muito interessante, o VMU não se tornou item obrigatório nas gerações seguintes, mas foi copiado descaradamente pela Sony para o PlayStation, com o nome de PocketStation.

Mais sorte que o VMU, tiveram os botões de ombro com acelerador analógicos. Criados pela Sega para oferecer mais eficiência nas acelerações e frenagens de jogos de corrida, os botões L e R do Dreamcast possuíam funções analógicas que simulavam os diferentes níveis de força exercidos pelos pés nos pedais de um carro. Este recurso foi implementado em sistemas futuros, como o Xbox e o GameCube e, atualmente, é encontrado nos dispositivos do Xbox 360 (LT e RT) e no DualShock 3 do PlayStation 3, nos gatilhos L2 e R2. Também é usado especialmente em jogos de tiro em primeira pessoa para simular a pressão do gatilho de uma arma.

DIRECIONAL CIRCULAR EM CRUZ

Master System
Game Gear
Mega Drive
Mega Drive seis botões
Atari Jaguar
Sega Saturn
Xbox,
Xbox 360

DIRECIONAL EM CRUZ

Game & Watch
NES
Game Boy
SNES
PS1
N64
Dreamcast
PS2
GBA
Gamecube
Wii
PS3

GATILHOS ANALÓGICOS DE ACELERAÇÃO

Dreamcast
Xbox
XBox 360
PlayStation 3

CONTROLES ANALÓGICOS:

N64
PS1
Dreamcast
PS2
Xbox
Gamecube
XBox 360
PS3
Wii

DOIS CONTROLES ANALÓGICOS:

PS1
PS2
Xbox
Gamecube
XBox 360
PS3

SNATCHER
A outra obra-prima de Hideo Kojima
HUMAN DNA ANALYSIS PRO
.2044 12.2228

O designer japonês é mundialmente famoso por Metal Gear, mas o portfólio de Kojima também tem Snatcher, título cult considerado o precursor do cyberpunk nos videogames

Snatchers matam as pessoas e assumem os seus aspectos para se infiltrar na sociedade

Gillian Seed, encontrado na Sibéria com amnésia, é treinado para combater snatchers

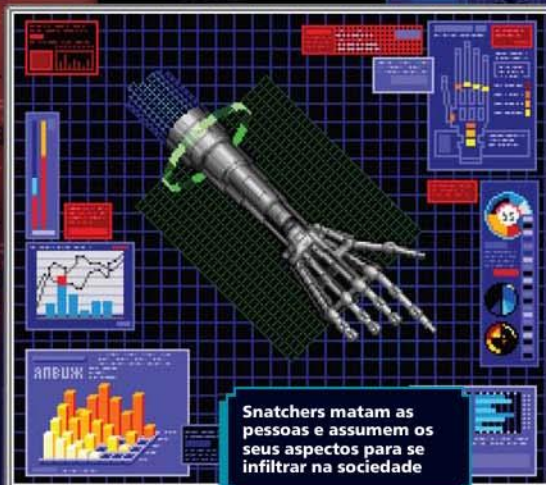
Por Akira Suzuki
*O autor agradece a valiosa colaboração de Daniel Caetano

O começo de *Snatcher*, um adventure lançado pela Konami em 26 de novembro de 1988, já parece coisa de filme: traz a inscrição típica de obras de fantasia, de que se trata de ficção e qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência. Talvez seja assim porque *Snatcher* é algo mais próximo de um filme que Hideo Kojima, o lendário criador de *Metal Gear* e um confesso apaixonado pela sétima arte, fez no começo da carreira (e a linguagem cinematográfica o acompanha em todas as suas obras).

Incomum, o game começa a narrativa com uma mensagem de tributo: "Esta história é dedicada a todos os cyberpunks, que lutam contra a injustiça e a corrupção". Soa como um desabafo do próprio autor, que teve um começo difícil na Konami e sem o sucesso de *Metal Gear*, não teria continuado na empresa, segundo relata o próprio. Não que *Snatcher* tivesse tido moleza: pelo contrário, demorou um ano e meio para sair – uma eternidade em uma época em que se fazia um game em seis meses, em média – e, mesmo assim, com apenas uma parte da história (a Konami prometeu a Kojima que o restante seria usado em uma eventual continuação, coisa que nunca aconteceu).

Snatcher se intitula como um adventure cyberpunk, que remete a um ramo da ficção científica cuja ambientação típica são as antiutopias pós-industriais, marcadas por avançadas tecnologias e degradação da ordem social. A atmosfera das obras cyberpunks tem um quê de filmes noir, e a narrativa não raramente é escrita como um romance de detetive. Enfim, não poderia haver melhor descrição para o game de Kojima, que pode ser considerado o precursor do gênero entre os jogos eletrônicos.

A CIDADE QUE NUNCA DORME

O game se passa em Neo Kobe City (baseada na cidade natal da Konami, que hoje mantém sua sede administrativa ali) de 2042. Nasceu como uma metrópole internacional de alta tecnologia com o intuito de ser cosmopolita, mas acabou virando um gueto de várias nacionalidades. Moradia de bandidos e mutantes, é considerado o território com os maiores índices de criminalidade do mundo. Nesse contexto, surge uma nova ameaça em Neo Kobe City: são robôs de origem desconhecida, que se infiltram na sociedade assassinando seres humanos e tomando-lhes a identidade. Por essa característica, foram apelidados de snatchers (do verbo em inglês que significa roubar algo de forma abrupta).

Para lidar com essas criaturas, foi criada a Junker, uma força policial cujo trabalho é identificar os snatchers e transformá-los em sucata, como o nome sugere. O jogador encarna Gillian Seed, recém-designado para o grupo, depois de ser encontrado em

Apesar de casado, Gillian não perde uma chance de flertar o sexo oposto. Olha o assédio!

AS SETE FACES DE SNATCHER

PC-8801
26 DE NOVEMBRO DE 1988 (JAPÃO)

O computador da NEC foi o primeiro a receber o game. Foi lançado em cinco disquetes de 5,25 polegadas e tinha gráficos com oito cores e resolução de 640 por 200 pixels. A história segue até o ato 2, deixando brecha para uma continuação.

MSX2
13 DE DEZEMBRO DE 1988 (JAPÃO)

É basicamente igual à edição para PC-8801, com a diferença que a resolução é um pouco menor (512 por 212 pixels) e tem mais cores (16). O game veio em três disquetes de 3,5 polegadas e com um cartucho que acrescentava cinco canais de áudio ao computador, melhorando muito sua capacidade sonora.

MSX2 – 27 DE ABRIL DE 1990 (JAPÃO/SD SNATCHER)

SD Snatcher tem gênero (é um RPG) e roteiro diferente do original. O estilo lembra games como *Ys*, com visão superior, mas as batalhas são por turnos e em primeira pessoa. Uma particularidade do jogo é que dependendo do lugar que acertar com os ataques, os danos causados são diferentes (atirar nas pernas do inimigo, por exemplo, faz cair sua velocidade). Foi a primeira vez que o ato 3 foi revelado.

PC-ENGINE SUPER CD-ROM
23 DE OUTUBRO DE 1992 (JAPÃO)

Usando a grande capacidade de armazenamento do CD-ROM, a edição para PC Engine conta com dublagens, gráficos e animações retrabalhadas e uma conclusão para a trama (ato 3). Foi o último *Snatcher* que Hideo Kojima se envolveu diretamente.

SEGA-CD – 15 DE DEZEMBRO DE 1994 (EUA E EUROPA)

Baseado na versão para PC-Engine, é a única que saiu em inglês. Tem uma abertura mais completa e as cenas de tiro podem ser jogadas com a Justifire, um controle em forma de pistola. No entanto, muitas mudanças foram feitas durante o processo de tradução: o ano dos acontecimentos passou de 2042 para 2047; Katrine, filha de Gibson, não tem mais 14 anos, mas 18; e grande parte das piadas de cunho sexual foi removida.

PLAYSTATION
12 DE FEVEREIRO DE 1996 (JAPÃO)

No console da Sony, o jogo conta com uma rudimentar abertura em computação gráfica, além de ter atenuada as partes mais violentas das cenas do game.

SATURN
29 DE MARÇO DE 1996 (JAPÃO)

Praticamente igual à edição para PlayStation, menos na restrição da violência, ausente nesta versão.

Em 6 de junho de 1991, uma arma biológica devastou metade da população mundial

cápsulas de hibernação artificial na Sibéria. Ele foi achado junto com a esposa, Jamie, mas ambos perderam suas memórias e lutam para recuperar as lembranças.

Na forma, *Snatcher* é um adventure gráfico do tipo que os japoneses estavam acostumados, cujas ações aparecem em uma lista de comandos (e sem elementos de aponte-e-clique pelos quais ficaram conhecidas as vertentes feitas pela LucasArts, como *Maniac Mansion*). Uma das poucas inovações está no sistema rudimentar de tiro em primeira pessoa, um meio que Kojima encontrou para criar a tensão do perigo. A genialidade do game está em sua história, que abrange muito mais que a trama principal e dá a sensação de estar em uma investigação, e em como o designer faz para "quebrar a quarta parede" (isto é, interromper o estado de "suspensão da descrença" que se forma nas obras de ficção), uma de suas marcas registradas.

A trama principal pode ser considerada simples e até breve, sem prejuízo ao suspense e à intensidade dos acontecimentos, mas o que dá consistência ao game é o universo criado em volta desse fio condutor. Além de enfrentar os snatchers, Gillian tenta reconstruir sua vida. Os momentos mais apaixonantes do jogo aparecem quando o jogador se empenha em conhecer cada canto de Neo Kobe City e mergulhar no próprio personagem. É uma sensação de se redescobrir a si mesmo – note que o personagem perdeu a memória,

O protagonista não perdoa nem menor de idade que perdeu o pai de forma trágica

O personagem Jean Jack Gibson é uma homenagem ao escritor William Gibson

O MANIPULADOR DA QUARTA PAREDE

Em 1987, quando Hideo Kojima lançou *Metal Gear* para MSX2, os videogames ainda engatinhavam em termos de roteiro: com exceção dos adventures em texto e alguns RPGs, poucos títulos contavam em enredos elaborados. Mas o game designer japonês, com sua rica bagagem em cultura cinematográfica, usou recursos narrativos que não se viam em games. Kojima, por exemplo, demoliu a "quarta parede" em algumas cenas, o que praticamente virou sua marca autoral. Quem não ficou surpreso quando, quase no final de *Metal Gear*, Big Boss ordena que o jogador desligue o MSX (ou o videogame na versão de NES)?

Em *Snatcher*, Hideo Kojima bolou um jeito de fazer o jogador ouvir o som de uma explosão em alto volume. Em uma das primeiras investigações de Gillian, em uma fábrica abandonada, Metal Gear pede ao jogador para aumentar o volume da TV ou monitor, e assim fazer perceber o som de um relógio. Ao prosseguir a investigação, descobre-se que os tiques vêm de um explosivo e a dupla tenta sair correndo do lugar, mas são interceptados por robôs em forma de insetos. Toda a trilha musical e os efeitos sonoros são ajustados de forma que esteja em um volume similar ao que o usuário estava acostumado até então, e o faz o esquecer que o volume na TV ou monitor está mais alto que o habitual. Mas, na hora da explosão, o game coloca o som no nível máximo, provocando o efeito desejado pelo criador. Kojima também usa metalinguagem: em determinado momento, Gillian diz que "presta um serviço ao jogador".

Por essas e outras sacadas inteligentes, é que Hideo Kojima continua sendo celebrado como um dos criadores mais inventivos do mundo dos games.

o que o coloca no mesmo patamar do jogador sobre as informações de seu passado. Assim, com essas investigações, vai-se conhecendo o mundo à sua volta, criando uma empatia que só um jogo eletrônico poderia proporcionar. Particularmente, é emocionante a tentativa de Gillian em retomar seu relacionamento com Jamie.

POR TRÁS DA CORTINA DE FERRO

É interessante a visão de mundo de *Snatcher*, que associa as misteriosas criaturas mecânicas à Rússia. À época, quase no fim da Guerra Fria, o lado socialista do mundo era pouco conhecido – falava-se em uma cortina de ferro que impedia qualquer fluxo de informação vindo das antigas repúblicas soviéticas. No jogo, a Guerra Fria acaba em 1991, quando um golpe de Estado dá origem à República da Rússia, pouco tempo depois da tragédia que espalhou a arma biológica Lucifer Alpha pela atmosfera, matando 80% da população da Europa e da Ásia em uma semana.

Snatcher é rico em referências, principalmente do mundo cyberpunk. A inspiração declarada é *Blade Runner*, filme clássico de Ridley Scott baseado na obra de Philip K. Dick (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, ou *O caçador de androides*, na versão em português), considerado um dos ícones do gênero. Note como Gillian Seed e Rick Deckard, protagonista de *Blade Runner*, guardam muitas semelhanças em seus papéis. Esse é apenas um dos elos entre as duas obras.

Coincidência ou não, os esqueletos snatchers são muito parecidos com os robôs T-800 da série *O Exterminador do Futuro* e em versões mais recentes do game, pós-PC Engine, a Konami precisou fazer mudanças para evitar possíveis processos por plágio. Outra referência importante é *Neuromancer*, obra seminal do cyberpunk escrita por William Gibson. Curiosamente, Kojima admitiu em um recente podcast que até comprou o livro, mas não leu (além disso, fez o mesmo com obras de Rudy Rucker, outro nome importante do gênero).

Há também muitas ligações entre os mundos de *Snatcher* e *Metal Gear*. Por exemplo, Benson Cunningham, chefe da Junker, tem passado de instrutor da Foxhound, e a Terceira Guerra Mundial retratada no game, entre 2005 e 2006, foi o primeiro conflito em que foram usados os icônicos tanques bípedes. Além disso,

Dependendo da plataforma, cenas de nudez foram cortadas. No game original, Lisa fica com o seio da mostra nessa cena

Não há economia em violência. Logo na primeira missão, um dos personagens é assassinado

FAS TRADUZEM SNATCHER PARA PORTUGUES

É sabido que o Brasil tem uma das comunidades mais ativas dedicadas ao MSX, plataforma de computador que nasceu no Japão em 1983, e que, ao lado da Holanda, é o país que mais apresenta projetos para o sistema. A tradução de *Snatcher* para português e inglês é um deles e foi feito pelo engenheiro Daniel Caetano em 2003. Ele conta à **OLD!Gamer** como foi traduzir o adventure da Konami.

OLD! Como surgiu a ideia de traduzir *Snatcher*?
Daniel Caetano. Sempre fui um grande fã do trabalho de Hideo Kojima, em especial no MSX. Ao ver a tradução de *SD Snatcher*, feito pelo grupo [holandês] Oasis, a vontade de jogar *Snatcher* original cresceu, mas, aparentemente, todos os grupos que tentavam traduzi-lo desistiam da tarefa. À época do projeto, vários amigos localizavam outros jogos e, percebendo o grande desafio envolvido na tradução de *Snatcher*, resolvi avaliar se isso seria possível.

OLD! Quantas pessoas foram envolvidas na tradução do game? Foi feita a partir do inglês da versão para Sega-CD ou do original em japonês?
Foi um projeto que envolveu muita gente. Primeiramente, não houve qualquer relação do processo com a versão Sega-CD, visto que essa edição tem diversas diferenças pontuais em relação à do MSX. A maior parte do texto foi extraída do jogo original de MSX, em japonês, por Artemio Urbina. Com base nesse texto, composto de milhares de frases desconexas, Takamichi Suzukawa produziu uma primeira versão do texto traduzido para o inglês.

OLD! Foi um processo complicado traduzir o game?
Logo no início do processo, eu me deparei com diversos obstáculos que me fizeram entender o porquê de nenhuma equipe ter finalizado a tradução anteriormente. De maneira similar aos adventures ponte-e-clique da Sierra Online e da LucasArts da época, o jogo é implementado na forma de um engine, e o que ocorre depende exclusivamente das informações contidas nos scripts. Enfim, foi necessário ler o código de máquina, compreender os comandos do script para então poder extraí-lo corretamente, traduzi-lo e colocá-lo de volta no jogo. Adicionalmente, foram necessárias alterações significativas no código para adaptá-lo às necessidades dos textos ocidentais. Sem conhecimento de programação em linguagem de máquina e a ajuda de muitos amigos, o trabalho jamais teria sido concluído.

OLD! Como foram traduzidos trechos específicos que funcionam apenas na língua original, como as piadas e os textos que só fazem sentido na cultura local?
Por solicitação do tradutor original para o japonês, Takamichi Suzukawa, os textos em inglês não foram modificados: nem corrigidos, nem as piadas foram localizadas. A versão em português, por outro lado, é uma localização de fato, e praticamente todas as piadas no jogo foram adaptadas para a nossa cultura, embora essa adaptação não tenha sido perfeita em alguns casos. Por exemplo, a piada do outdoor do pachinko se tornou uma loja do Baú da Felicidade.

Doutor em Engenharia de Transportes pela USP, Daniel Caetano reprogramou o adventure para exibir textos em inglês e português

No MSX2, Snatcher saiu em três discos e vinha com um cartucho especial que adicionava canais de som ao computador

No fim, os snatchers são exterminados por um raio lançado por um satélite

Apesar de complexa, a trama é basicamente uma história de amor não correspondido

o robô assistente de Gillian tem o nome de Metal Gear mk-II.

PERDIDO NA TRADUÇÃO

Snatcher foi lançado originalmente para o computador PC-8801 (da NEC), em 26 de novembro de 1988 (em um pacote contendo cinco discos de 5,25 polegadas). Em 13 de dezembro, foi a vez do MSX2 receber sua versão, em três discos de 3,5 polegadas e com um cartucho de som SCC (que adiciona cinco canais ao computador). Essas são as obras que Kojima considera de sua legítima autoria. Mas, como mencionado, foram lançados incompletos, com apenas dois atos (originalmente, seriam cinco). Quatro anos depois, o designer teve a chance de desenvolver uma versão mais robusta do game, para o CD-ROM do PC-Engine, com direito a trilha sonora orgânica e dublagens, além do desfecho que ficou faltando nos originais. O ato 3 condensa a história original praticamente em uma única grande cena não interativa (pode-se dizer que a tradição de longas cutscenes começou aqui).

Essa versão, mais tarde, foi base para as versões de Sega-CD (a única que saiu em inglês), PlayStation e Saturn. Kojima condena essas edições, pois não contaram com sua participação e foram feitos por outras equipes da Konami. A edição para o CD do Mega Drive teve liberdades tomadas pelo tradutor Jeremy Blaustein (o ano dos acontecimentos, por exemplo, mudou de 2042 para 2047 e várias piadas e ações de cunho sexual foram retiradas), que mais tarde localizou *Metal Gear Solid*, esse sim com a aprovação do designer. Kojima considera o desvio tomado pela versão de Sega-CD tão grave quanto a edição para NES de Metal Gear, de "autoria" da Konami norte-americana (ex-Ultra Games), que teve várias modificações em relação ao original para MSX2, ou a localização do anime *Patrulha Estelar*, que nos Estados Unidos ficou sem qualquer referência aos nomes japoneses (vale lembrar que a nave espacial é baseada no navio de guerra Yamato, símbolo nipônico na Segunda Guerra Mundial).

Com exceção da versão para

TESOUROS CYBERPUNK

Hideo Kojima nunca escondeu que *Blade Runner*, filme de 1982 dirigido por Ridley Scott, foi uma grande influência para *Snatcher*. Dos tipos de personagens e de máquinas à atmosfera urbana, futurista e com um quê de noir, as duas obras guardam muitas semelhanças. Embora o filme cult estrelado por Harrison Ford seja a maior referência do game, há ainda muitas alusões a outras obras, intencionais ou não, como se vê a seguir.

NEUROMANCER

O livro de 1984 é considerado uma das obras seminais do cyberpunk e ganhou os três principais prêmios literários da ficção científica: Hugo, Nebula e Philip K. Dick. O autor William Gibson é homenageado no jogo pelo personagem Jean Jack Gibson.

BLADE RUNNER

As cidades de ambas as obras – Los Angeles em *Blade Runner* e Neo Kobe City em *Snatcher* – se caracterizam pela alta tecnologia, mas nem por isso existe uma ordem social harmônica. Os protagonistas, que são caçadores de androides, trajam de maneiras idênticas. O personagem principal de *Blade Runner* é Rick Deckard, mas esse sobrenome aparece em *Snatcher* em uma lista de caçadores mortos quando se faz uma pesquisa no computador central.

No game, aparece um personagem chamado Ridley Scotty, quase um homônimo do diretor do filme. Dentro do jogo, foi ele quem descobriu a atriz Isabela Velvet, cuja filmografia inclui *Taxi Drive* e uma obra em que o título faz alusão a *Louca Paixão* (1973). Trata-se de uma fita de Paul Verhoeven estrelada pelo holandês Rutger Hauer, ator que viveu o líder dos replicantes em *Blade Runner*.

O EXTERMINADOR DO FUTURO

Hideo Kojima nunca mencionou uma ligação entre os snatchers e os robôs exterminadores de James Cameron, mas não dá para negar as semelhanças.

INVASION OF THE BODY SNATCHERS

Chamado de *Os Invasores de Corpos* no Brasil, o filme de 1978 conta a história de pessoas que são substituídas por clones sem emoções. Os snatchers empregam o mesmo expediente.

JOY DIVISION

Kojima já declarou que a banda inglesa de pós-punk liderada por Ian Curtis é especial para ele. No jogo, é o nome de uma loja suspeita, que vende todo tipo de artigo. Na versão para Sega CD, o lugar passou a ser chamado de Plato's Cavern.

METAL GEAR

A obra mais famosa de Kojima aparece várias vezes em *Snatcher*. Para começar, o robô ajudante de Gillian Seed tem seu design baseado no icônico tanque bípede, mas em uma versão bem menor. Algo parecido acontece em *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*: neste game, Snake recebe apoio de um mini-Metal Gear.

Sega-CD, *Snatcher* foi lançado apenas em japonês, contribuindo para que permanecesse uma obra obscura de Kojima (assim como *Policenauts*, também um adventure, que até teve anunciada uma versão em inglês para Saturn, mas acabou cancelada). Mas existem traduções não oficiais do game para MSX2, para inglês e português, feitas pelo brasileiro Daniel Caetano (segundo ele, várias piadas receberam em tempero nacional e até mesmo alguns outdoors foram localizados). Já o RPG *SD Snatcher* foi convertido para o inglês pelo grupo holandês Oasis.

E qual é o futuro da série? Não se sabe de planos para retomar a série como um game. O designer eventualmente comenta sobre a franquia em seu Twitter e, em um vídeo do site Mega64 com a participação de Kojima na E3 2011, foi mencionado, como piada, um suposto *Snatcher 2* com suporte ao Kinect – o que sinceramente queria que fosse verdade. De concreto, está sendo preparada uma radionovela de *Snatcher*, com roteiro feito por Goichi Suda (Suda 51), autor de games como *Killer7* e *Shadows of the Damned*, e trilha sonora de Akira Yamaoka (de *Silent Hill*). A obra está prevista para ser veiculada no programa de número 300 do Hide-chan Radio, o podcast de Kojima, e prevê contar uma história anterior à do game. Mas, para variar, será somente em japonês.

Sem recuperar a memória, Gillian e Jamie não chegam a um final feliz

HISTÓRIAS PERDIDAS

Em seu podcast, Hideo Kojima afirmou que, originalmente, *Snatcher* foi planejado para ter cinco atos. Mas como a produção do game se arrastou por um ano e meio, quando o período para produzir um game na época era, em média, de seis meses, a Konami ordenou que o game fosse lançado em duas partes. Porém, Kojima nunca conseguiu autorização para fazer a continuação do jogo.

O roteiro, então, foi condensado e usado primeiramente no RPG *SD Snatcher*, que revela o passado de Gillian Seed e dos misteriosos robôs. Mais tarde, em 1992, o japonês pôde fazer um desfecho para *Snatcher* na versão para PC-Engine, que traz um ato a mais que os antecessores. É um capítulo praticamente sem interação, que narra, por quase uma hora inteira, os acontecimentos do passado e revela a mente por trás de todas as tragédias.

Kojima diz que, no roteiro original, os snatchers planejavam roubar a identidade dos candidatos a Presidente dos Estados Unidos. Além disso, o subsolo do hospital Queen era para ser um labirinto 3D, como um *Wizardry* (série de RPGs). A equipe até chegou a trabalhar nisso, mas acabou por cortar essa parte por demandar muito tempo.

OS PERSONAGENS DE SNATCHER

GILLIAN SEED
Personagem principal do game, foi encontrado em uma cápsula criogênica na Sibéria junto com a esposa Jamie. Ambos perderam a memória e agora estão morando separados. Depois de receber treinamento militar, foi designado para ser um caçador de snatchers (ou seja, um Runner no jargão da Junker).

JEAN JACK GIBSON
Runner experiente, tem 30 anos de serviço como detetive da polícia científica. Entrou para a Junker depois de ter a esposa Alice morta por um snatcher.

MIKA SLAYTON
Especializada em perfis psicológicos de criminosos, Mika é analista e atendente da Junker.

HARRY BENSON
Engenheiro prodígio, Harry produz os equipamentos usados pelos Runners. Perdeu os pais ainda muito novo e tem saudades das coisas do século 20.

BENSON CUNNINGHAM
Quando novo, foi instrutor de estratégia na força de elite Foxhound. Agora, assume o papel de diretor na Junker.

JAMIE SEED
É esposa de Gillian, mas, sem lembrança do passado, estão morando separados. Trabalha no laboratório farmacêutico Neo Kobe.

KATHERINE GIBSON
Filha única de Jean Jack Gibson, aos 14, é uma requisitada modelo, mas dá prioridade aos estudos.

NAPOLEON
Imigrante chinês de identidade desconhecida, atua como informante de Jean Jack Gibson.

ISABELA VELVET
Ex-dançarina da Outer Heaven, foi descoberta por um famoso diretor e passou a ser uma atriz de sucesso.

RANDAM HAJILE
É um experiente caçador de recompensas que já exterminou três snatchers.

MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT
Produção: Midway Games
Desenvolvimento: Midway Games
Plataforma de Origem: Fliperama
Versões: Amiga, Game Boy, GameGear, Master System, Mega Drive, PC, Super Nintendo e Sega CD

Por Alexei Barros

O primeiro torneio sanguinário que transformou a violência explícita em uma fórmula de sucesso. Conheça os seus personagens, atores e segredos

Muitas franquias conhecidas além das fronteiras dos videogames nasceram do esforço de um novato iluminado... ou do esforço de pessoas lideradas por uma grande mente já renomada. No caso de *Mortal Kombat*, a ideia veio de uma dupla, praticamente uma metáfora de um jogo marcado pela disputa entre dois adversários: Ed Boon e John Tobias. É infrutífero tentar calcular qual teve maior importância; mais prudente é dividir o mérito e considerar que se complementam em um equilíbrio, assim como o recorrente símbolo de Yin-yang que enfeita os cenários.

Ambos cumpriram trajetórias bem diferentes. Formado em Ciências da Computação pela Universidade de Illinois, Ed Boon ingressou no departamento de pinball da Williams Electronics em 1986 e programou cerca de 20 máquinas. Com a aquisição da Bally Midway, em 1988, foi criada a divisão de games da Williams e, assim, ele migrou para o setor em 1989 e trabalhou no arcade de futebol americano *High Impact Football* (1990).

Enquanto isso, John Tobias, graduado com especialização em ilustração pela Academia Americana de Arte de Chicago e ilustrador na Now Comics, envolvido por quase dois anos na revista em quadrinhos de *Os Caça-Fantasmas*, tinha um amigo recém-empregado na Williams. Ainda havia vagas, Tobias apresentou o portfólio e foi colocado no time do run 'n' gun de visão superior *Smash TV* (1990). Começou a mexer na continuação *Total Carnage* (1992), cujas vozes foram proferidas por Boon, que desenvolvia a sequência *Super High Impact* (1991). Eis que...

Street Fighter II.

As conversas sobre *MK* iniciaram entre os dois. "Para nós, *Mortal Kombat* era realmente um passo óbvio. Com os jogos de luta ficando enormemente populares, pensamos que seria tolice a Williams não entrar no gênero", disse Ed Boon à revista *GamePro*. "Vimos *Pit-Fighter* e *Street Fighter* e sentimos que nosso jogo poderia ter melhor aparência e ser mais empolgante." A tecnologia de digitalização de imagens da Midway estava na dianteira graças ao criador do *Q*bert*, Warren Davis.

Nem Van Damme daria um chute com esse efeito especial

Com alguns retoques, um boneco de argila virou um monstro terrível

A Midway queria que *MK* fosse lançado em um ano para preencher um espaço vago no calendário, aproveitando a ascendência do filão impulsionado pelo fenômeno da Capcom. Esbanjando confiança, entretanto, ninguém almejava superar *Street Fighter II*.

QUASE UM UNIVERSAL KOMBAT

Os responsáveis pelo filme *Soldado Universal* (1992) mostraram interesse em uma adaptação, e logo foi vislumbrado o uso da imagem de Jean-Claude Van Damme, plano que não vingou, porque ele fez um acordo prévio com um título para Mega Drive que acabou cancelado (por ironia do destino, o ator belga é visto, digitalizado, em 1995, no jogo *Street Fighter: The Movie*, o *Street Fighter* mais parecido com *Mortal Kombat* já feito). Van Damme teimava em exercer influência em *O Grande Dragão Branco* (1988), que, junto com *Operação Dragão* (1973) de Bruce Lee e o cult *Os Aventureiros do Bairro Proibido* (1986) são os filmes de artes marciais citados por Ed Boon que inspiraram *Mortal Kombat*. A mitologia chinesa, os templos

O velho Shang Tsung senta em seu trono ao fundo e vê o ninja infernal socar Sonya

Venha aqui! O arpão mostrava toda a "gentileza" de Scorpion

Shaolin, os monges e a cultura oriental que permeiam estas obras cinematográficas inspiraram as criações de Liu Kang e Shang Tsung, que carrega o cinismo do feiticeiro de dois mil anos de idade Lo Pan (James Hong), de *Os Aventureiros do Bairro Proibido*.

Os personagens, as histórias e o visual geral ficaram aos cuidados de Tobias; e a programação e os golpes, a cargo de Boon – o grupo fechou em um enxuto quarteto, com o artista de gráficos de fundo John Vogel e o designer de som Dan Forden (célebre pelo busto que surge no canto da tela junto com o sarcástico bordão "Toasty!" em *MKII*). Não que inexistissem pitacos. "Tudo é esforço da equipe. John [Tobias] e eu temos a palavra final do que acontece no jogo, mas todos do time contribuem com ideias", afirmou Ed Boon à *GamePro* sobre a filosofia de trabalho.

A dupla idealizou os lutadores, e Tobias rabiscou os esboços a lápis. Michael Grimm era o nome original de Johnny Cage, que virou uma sátira de Van Damme, o que ficou óbvio pelo especial do personagem: ele abria um espacate para aplicar um doloroso soco no meio das pernas do adversário, assim como o ator fez contra Pumola (David Ho) em *O Grande Dragão Branco*. Havia o rascunho de um ninja, com uma espada na bainha, membro do clã Lin Kuei, mas não se sabe se era Scorpion ou Sub-Zero. Rokuro, um guerreiro que quer restaurar o orgulho da raça Rokuro-Kubi, ficou de fora. Liu Kang, vestindo um robe, seria careca, como manda o figurino dos monges Shaolin, e seu aspecto atual, de clone de Bruce Lee, assemelha-se a outro do rascunho, Yoshitsune Minamoto. O único da leva incipiente sem muitas alterações é Raiden, com aparência (muito) inspirada no enchapelado Raio (James Pax), que dispara raios luminosos de eletricidade e possui olhos energizados em, de novo, *Os Aventureiros do Bairro Proibido*.

Teste de força ou resistência? Haja dedos para apertar botões

MORTAL SIM, LUTADOR DE RUA NÃO

A mecânica estabelecida se distinguia do esquema de seis botões de *Street Fighter II*, resumindo a quatro de ataque: chute alto, chute baixo, soco alto e soco baixo. Pressionando a alavanca para baixo, obtém-se um chute em regiões inferiores do corpo e, com a mão, o avassalador direto no queixo. Com o direcional para cima ou a diagonal superior, os golpes são desferidos no ar. Perto do inimigo, há variações: chutes dão uma joelhada, soco baixo arremessa o rival e soco alto resulta em cotovelada (Johnny Cage, Raiden e Liu Kang), cabeçada (Kano), pancada

Kano e Sonya foram renegados em MKII, mas voltaram em MK3

I AM ERROR MACRO

Em uma era pré-internet e pré-YouTube, *MK* foi pródigo em proliferar mitos. O contador "Ermacs" (abreviação de "Error Macro") na lista de estatísticas do arcade, abaixo de "Reptile Battles", fez com que muitos suspeitassem da existência de outro personagem secreto, dúvida potencializada por cartas que espalhavam o rumor na revista *EGM* americana. As mensagens "Ermac Who?" da Jade e "Ceamr Odse Nto Exits" (anagrama de "Ermac não existe") no final de *MKII* causavam dúvidas, até que em *Ultimate MK3* o ninja vermelho estreou oficialmente.

GAME AUDITS
REVISION 4.0 9/28/92

HIGHEST BATTLE REACHED	0
WINNING STREAK RESET COUNT	0
DIFFERENT CHARACTERS PICKED	0
SAME CHARACTERS PICKED	0
GORO WINS	0
GORO LOSS	0
SHANG TSUNG BEATEN	0
REPTILE APPEARANCES	0
REPTILE BATTLES	0
ERMACS	0

com o punho (Sonya) ou murro com as costas da mão voltadas para frente (Scorpion e Sub-Zero). Um quinto botão, exclusivo para defesa, minimizava o dano. Boon achava estranho o jogador

O teletransporte de Raiden é a técnica mais sofisticada de MK

se proteger automaticamente assim que andasse para o lado oposto do oponente e sentiu que o bloqueio deveria ser intencional.

Por acaso, uma característica foi notada e evoluída. Durante os testes, Boon percebeu a reação positiva dos integrantes da equipe quando um personagem foi acertado duas ou três vezes seguidas no ar. Isso instigava os reflexos do jogador a continuar a infligir danos com o seu alvo no ar, em vez de só esperar pela queda para retomar a pancadaria no solo.

Outra diferença em relação a *Street Fighter II* era justamente a ausência de diferença nos atributos dos indivíduos controláveis. Altura, velocidade, força e distância de pulo eram quase idênticos para os sete combatentes. Os golpes especiais é que mudam, realizados por uma combinação de botões, em um total de três para Johnny Cage, Raiden e Sonya e dois para Kano, Liu Kang, Sub-Zero e Scorpion, cujo arpão fincado no pescoço do adversário, deixando-o vulnerável, é memorável – "Get over here!". Se dois Hadoukens se chocam, as esferas de energia se cancelam. "Se você estiver jogando, digamos, Sub-Zero contra Sub-Zero, os dois podem ser paralisados com gelo. Quando eles se recuperam do congelamento, algumas vezes eles tentam jogar o gelo de novo para ver quem escapará antes. Isso também é empolgante", explicou John Tobias à *GamePro* a razão da escolha do efeito colateral do choque de magias, que não existe na versão atual de *MK* lançada em 2011.

CINCO ATORES PARA NOVE LUTADORES

Quatro pessoas que emprestaram suas aparências se conheciam antes do jogo, então não é de estranhar que até hoje figurem juntos em filmes. Saiba mais detalhes das carreiras de quem tanto bateu e apanhou virtualmente.

Daniel Pesina (Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero e Reptile)

É faixa preta em Judô, Wushu e Louva-a-Deus do Sul. Repetiu os papéis na sequência, além de Smoke e Noob Saibot. Sabe quando um jogador de futebol é visto com a camisa do rival? O sentimento de traição. "Daniel Pesina, que estrelou como Johnny Cage em *Mortal Kombat*, mudou para *BloodStorm*", dizia a propaganda do título de luta da Strata, que nem sequer possuía gráficos digitalizados, causando um litígio que o afastou das arenas de *MK*. Daniel e os renegados Ho Sung Pak, Philip Ahn (Shang Tsung em *MKII*) e Katalin Zamiar (Kitana, Mileena e Jade em *MKII*), apareceriam em *The Realm Fighters*, jogo para Jaguar que foi cancelado. Por fim, é o Sasori de *Press Start* (2007), filme independente que satiriza os videogames.

Carlos Pesina (Raiden)

Consagrou-se como Raiden em *MK II* e *MK Trilogy*. Construiu uma relação mais íntima com a série que o irmão, trabalhando nas sequências na captura de movimentos, animação e até dublagem (o gordão Bo' Rai Cho), a ponto de ganhar um personagem em sua homenagem, Mokap, que estreou em *MK: Deadly Alliance*, e uma paródia, Parlos Cassina, a quem Shujinko solicita para encontrar no modo Konquest de *MK: Deception*. No filme *As Tartarugas Ninja III* (1993), foi dublê de Casey Jones e em *Press Start*, interpretou Lei Gong.

Richard Divizio (Kano)

Formou-se em computação gráfica no mesmo ano que Carlos Pesina na Academia Americana de Arte de Chicago, onde John Tobias foi aluno. Fez Baraka (*MKII*), Kano de novo e Kabal (*MK3*), tornando-se o único ator a participar da era digitalizada da série em sua totalidade. Foi Quan Chi nas cenas em vídeo de *MK Mythologies: Sub-Zero* e realizou a captura de movimentos em continuações, como em *MK: Deadly Alliance*. No cinema, apareceu em papéis menores de *As Tartarugas Ninja II: O Segredo do Ooze* (1991) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008).

Ho Sung Pak (Liu Kang e Shang Tsung)

Em *MKII*, voltou como Liu Kang, que passou a ser feito por Eddie Wong em *MK3* e derivados. Com altas colocações na Liga Profissional de Karatê (1989) e Associação Norte-Americana de Karatê (1991), foi o dublê de Rafael em *As Tartarugas Ninja II* e *III*, cuja atuação rendeu um convite do diretor Lau Kar-Leung para interpretar Henry em *Drunken Master II* (1994) com Jackie Chan. Com o irmão Ho Young Pak, participou do programa de lutas coreografadas *WMAC Masters* (exibido no Brasil pela Rede Manchete) sob a alcunha Superstar, possível tradução de seu nome em coreano. Com mestrado em administração de empresas pela Universidade de Illinois, expandiu sua área de atividade ao coescrever, coproduzir e estrelar os filmes *Book of Swords* (este com Richard Divizio, Daniel Pesina e Katalin Zamiar) e *Fist of the Warrior/Lesser of Three Evils* em 2005.

Elizabeth Malecki (Sonya Blade)

Substituída por Kerri Hoskins em *MK3*, foi relegada à obscuridade até que, em 1997, ela, Philip Ahn e Katalin Zamiar abriram um processo contra a Midway, Williams, Acclaim, Nintendo e Sega, alegando uso não autorizado de nomes e feições nas conversões caseiras de *MK* e *MKII*. Do imbróglio, a Midway saiu vencedora, entre outros motivos, porque o código-fonte de direito autoral da produtora era o mesmo para todas as edições. A última aparição de Malecki foi em *MKII*, acorrentada na Kahn's Arena.

O VERDADEIRO CLÃ

O requisito primordial para encontrar os atores adequados era realizar as ações básicas do jogo. Daniel Pesina foi o primeiro convocado, atuando como coreógrafo e consultor de todas as sessões de gravação de: Carlos Pesina, o seu irmão mais novo; Richard Divizio, amigo de Carlos desde os 13 anos – ambos cresceram juntos com Tobias –;

e Ho Sung Pak, que Daniel conhecia da escola de artes marciais de Louva-a-Deus Sete Estrelas na região norte de Chicago. Para cada lutador, Daniel inventou ou sugeriu pelo menos um movimento.

Surpresa: Scorpion revela a verdadeira face no Fatality

Mesmo com os papéis definidos, o aspecto acabava mudando invariavelmente. Liu Kang era para ter a cabeça raspada? Só não aconteceu porque Sung Pak se recusou a cortar a cabeleira. As alterações vinham fortuitamente. Tobias estava na loja de roupas, viu uma máscara de carnaval pendurada na parede e a colocou em Divizio – era como se tivesse face metálica. Cortada pela metade, a peça foi grudada com uma cola de resina e álcool no rosto, consolidando Kano, meio humano, meio ciborgue.

De uma conversa dos dois designers, ficou decidido o desejo por um personagem corpulento e mórbido. A concepção dos braços múltiplos de Goro provém do filme *A Nova Viagem de Simbad* (1974), em que a estátua da deusa hindu Kali de seis membros superiores ganha vida. O monstro veio com quatro, e a técnica de stop motion foi parecida com a da aventura de Simbad. O escultor Curt Chiarelli fez um boneco de argila, tirou o molde, criou uma miniatura de pouco mais de 30 centímetros (tamanho comum de uma régua escolar) e a pintou. Um ator foi gravado simulando o grandalhão, e as posições do miniGoro eram emparelhadas com cada quadro, animando-o sob um fundo azulado iluminado por um abajur. De tão mexido e dobrado, o modelo quebrou. Existe até hoje um segundo, que Ed Boon mantém de recordação em sua casa.

Daniel Pesina publicou no YouTube as gravações dele como Johnny Cage e de Divizio, que foram posteriormente apagadas por reivindicação da Warner Bros. Entertainment, a atual detentora dos direitos autorais da série, com os ataques repetidos em uma área com chão e parede cinzas. Para a voadora, a pessoa se dependurava no último degrau de uma escada de quatro andares usada como suporte.

Uma câmera Hi8 (formato com resolução de 560×480) registrava

Membros da equipe sofrem nos espetos do cenário secreto

os movimentos e um programa para PC capturava cerca de dois segundos da reprodução da fita. Os melhores quadros eram escolhidos e as imagens contornadas manualmente para serem recortadas e colocadas nos cenários, uma por uma. As extremidades precisavam de reparos para eliminar os ruídos dos vídeos e, como o material bruto perdia a intensidade das cores, realçavam-se as tonalidades e se salientavam os músculos dos personagens.

FATALIDADES ENSAIADAS

MK tinha algo a mais que os gráficos digitalizados e as esparsas gotículas de sangue de *Pit-Fighter*. Ao término dos dois assaltos (ou três, com o derradeiro para desempate), uma voz ordenava o morticínio do derrotado: Finish Him!! Cumprindo a sequência diferente de comandos para cada personagem, uma animação cruel determinava a despedida do

JOGAR MADURO PARA COLHER VERDE

Da hora do almoço até o fim da tarde. O tempo necessário para Ed Boon pensar em incluir o lutador secreto Reptile e colocá-lo no jogo, bastando trocar a cor da roupa de ninja. Antes dos embates, o combatente espalhava dicas de como enfrentá-lo, a exemplo de "Tip eht fo mottob" (Fundo do The Pit, em inglês, ao contrário). As condições para tanto: quando vultos de silhuetas variadas passassem em frente à lua na ponte The Pit, o jogador deveria vencer o adversário sem usar bloqueio, sem levar dano nos dois assaltos (o chamado Double Flawless Victory) e finalizando com um Fatality. Ainda desprovido das cusparadas ácidas e da aparência de lagarto, Reptile mesclava os golpes especiais de Sub-Zero e Scorpion, e o verde simbolizava isso perfeitamente: misturando azul e amarelo qual cor é originada?

O trenó do Papai Noel era uma das bizarrices que passavam no cenário The Pit

Até hoje, o simples gancho de MK é um dos golpes com a maior sensação de impacto

perdedor de maneiras desumanas.

Choque ao ver Johnny Cage decapitar com um direto no queixo. Choque ao ver Kano cravar a mão no peito e extrair o coração. Choque ao ver Raiden eletrocutar e explodir cabeças. Choque ao ver Scorpion tirar a máscara e, com a cadavérica aparência, cuspir uma bola de fogo que faz do inimigo um mero esqueleto. Choque ao ver Sonya mandar um beijo a distância e incinerá-lo. Choque, muito choque, ao ver Sub-Zero arrancar uma cabeça e, junto, a espinha dorsal. Choque (um pouco menos) ao ver Liu Kang dar uma voadora e um soco no queixo. Sucesso, satisfação. Fatality. Se fatalidade é uma desgraça imprevisível, inevitável, os Fatalities eram, sim, premeditados.

Todos os membros da equipe contribuíram com sugestões para as formas de morrer, e a relação de um Fatality para cada competidor só não foi maior por limitações técnicas e porque algumas foram rejeitadas pelo mau gosto. Ainda existia um extra, a morte nos espinhos no Pit I, realizado com um murro de baixo para cima no final da peleja que, embora não fosse comunicado pelo locutor, é considerado o primeiro Stage Fatality da série.

MK foi colocado para testes, mas faltava uma mulher para diversificar o elenco. "*Mortal Kombat* tinha apenas seis personagens, então o presidente falou para polirmos o jogo, o que nós fizemos nas próximas seis semanas, adicionando mais atrações e colocando Sonya", relembra Boon à *GamePro*. De última hora houve o reforço de Elizabeth Malecki, que, pela vantagem de ser dançarina, executou os movimentos rapidamente. A história de Kurtis Stryker, que se tornaria o policial de *MK3* e batizava quem virou Jax em *MKII*, foi ajustada para ela.

E, em 8 de outubro de 1992, *MK* estava nos fliperamas, depois de oito meses de desenvolvimento. Courtyard é um cenário icônico, com Shang Tsung assentado, os guardas (John Vogel é quem se ocultava com a máscara) e a

O cadáver de Ed Boon é um dos easter eggs em The Pit. Sofrimento eterno para ele

Dois atores promoveram MK no programa de TV GamesMaster

Eis o truque da voadora: fundo cinza e uma escada de base

Com a visão geral de The Pit, é possível ver melhor os rostos e pedaços dos produtores

GALERIA DOS IMORTAIS

Goro, um ser metade homem, metade dragão de dois mil anos, carrega uma invencibilidade de 500 anos. Na época em que ganhou o título de grande campeão ao derrotar o Kung Lao, um monge Shaolin lutador, o torneio se corrompeu quando caiu nas mãos de Shang Tsung. Tal enredo sucinto da introdução foi expandido na *Mortal Kombat Collector's Edition Comic Book*, história em quadrinhos da própria Midway e anunciada no jogo de demonstração que a produtora enviava pelo correio para residentes nos EUA. No arcade, cada personagem jogável era apresentado com uma breve animação dos atores fazendo pose acompanhada de um texto:

JOHNNY CAGE

Estrela das artes marciais treinada pelos grandes mestres mundiais, usa o talento no cinema, protagonizando filmes como *Dragon Fist* e *Dragon Fist II*, além do premiado *Sudden Violence*.

KANO

Mercenário, matador e ladrão, é membro devoto da Black Dragon, grupo de homens perigosos e respeitados entre os círculos do crime.

RAIDEN

Seu nome é de uma divindade conhecida como deus trovão. Rumores sugerem que Shang Tsung fez um convite pessoal e ele assumiu forma humana para competir.

LIU KANG

Saiu da organização secreta White Lotus Society para representar os templos Shaolin no torneio. Convicto em suas crenças, repudia Shang Tsung.

SUB-ZERO

Nome verdadeiro e identidade misteriosos. Baseado nos marcas do uniforme, acredita-se que é do clã ninja chinês Lin Kuei.

SCORPION

Assim como Sub-Zero, o nome real e origem são ocultos. Revela ódio e desconfiança de Sub-Zero, e entre os ninjas, isso indica que pertencem a clãs rivais.

SONYA

Integrante das forças especiais norte-americanas, que está na cola da organização Black Dragon de Kano. Em uma ilha perdida, ela e o time foram capturados pelos capangas de Shang Tsung.

plateia de monges carecas: *MK* chamava a atenção dos jogadores e também dos espectadores, com aglomerações em volta das máquinas acompanhando as partidas. Igualmente com traços orientais, Palace Gates possui casas com arquitetura japonesa e estátua de Buda e The Throne Room tem imagens de dragões adornando a sala do trono de Shang Tsung. Goro's Lair parecia o calabouço de um RPG à moda antiga com um esqueleto suspenso na parede e ossos espalhados, e Warrior Shrine exibia monumentos de todos os participantes do torneio.

Com este boneco e o fundo azul, foi criado o temível Goro

A jornada mortal se apresentava com a tomada descendente de uma tabela dos desafios: embates com os sete concorrentes, encerrando a série inicial com a Mirror Match, batalha com o personagem semelhante ao escolhido. Na etapa seguinte, três contendas Endurance

Melhor do que um Hadouken, a magia de gelo de Sub-Zero era o terror com os apelões

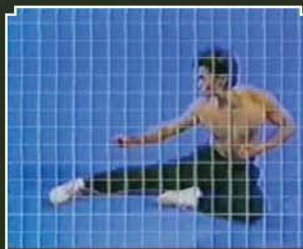
Você também acha que o antigo Shang Tsung era mais estiloso?

Hilários, os cartazes de divulgação dos fliperamas não poupavam provocações

obrigavam a vencer dois oponentes, um por vez, com uma barra de energia por assalto. Na fase conclusiva, o subchefe Goro tinha mais resistência e não podia ser agarrado, e o chefe, Shang Tsung, transmutava-se nos lutadores e usava os seus respectivos golpes especiais. A cada três combates, surgia o minigame Test Your Might a fim de que se apertassem os botões de soco e chute para o medidor de força atingir a linha vermelha, possibilitando a quebra do material que aumentava progressivamente a dificuldade: madeira, pedra, aço, rubi e diamante (os dois últimos apareciam com duas pessoas, já que com 12 confrontos acabava o jogo).

MORTAL MONDAY

Atualmente, é comum que grandes e pequenos jogos venham para todos os sistemas simultaneamente. Essa festança multiplataforma nem sempre foi assim. Na era 16-bit, a Sega recebia o apoio que quase inexistiu no Master System das third-parties que antes só olhavam para a Nintendo. Comerciais de TV ao som da música "Techno Syndrome" da banda belga The Immortals, com gritos de "Mortal Kombat!" e imagens de pessoas correndo pelas ruas, promoveram os lançamentos de quatro adaptações caseiras na segunda-feira, 13 de setembro de 1993, que ficou eternizado como "Mortal Monday". O desenvolvimento e a programação das versões de Mega Drive, Game Gear e Game Boy foram feitos pela Probe Software e a de Super Nintendo pela Sculptured Soft. A Acclaim publicou as edições dos consoles Nintendo, e a Arena Entertainment, divisão da Acclaim, as da Sega.

A experiência no SNES era fiel ao arcade pela qualidade gráfica e sonora, mas a censura da Nintendo obrigou a substituir a vermelhidão do sangue que destilava nos ambientes por um líquido cinza que se passava por suor. Os Fatalities foram trocados por Finishing Bonus, com finalizações abrandadas ou modificadas (por exemplo, Sub-Zero congelava e esmigalhava o rival). Isso bastou para a conversão do Mega Drive se destacar, liberando o sangue e os Fatalities com o código ABACABB (alusão ao álbum Abacab da banda Genesis, homônima ao nome do console da Sega nos EUA).

Após capturadas, as imagens precisavam ser corrigidas

No Game Boy monocromático, não se esperava cor de sangue, mas os Finishing Moves serviam como Fatalities suavizados e Johnny Cage e Reptile caíram fora. Em compensação, Goro era controlável. No Game Gear, Kano e Reptile saíram e havia dois estágios (Goro's Lair e The Pit) em lutas que sofriam pelas animações truncadas, o que também acontecia, com um espaço maior de tela, no Master System, da Probe e Arena, um *MK* vendido somente na Europa e no Brasil em 1993. Naquele ano, a Virgin Interactive publicou na Europa a versão decente da Probe para Amiga jogável com apenas um botão do joystick. Em maio de 1994, mais duas adaptações da Probe. A Acclaim publicou o competente *MK* para DOS com três disquetes de 3½ polegadas e a Arena a edição para Sega CD, que usava como abertura o comercial do Mortal Monday.

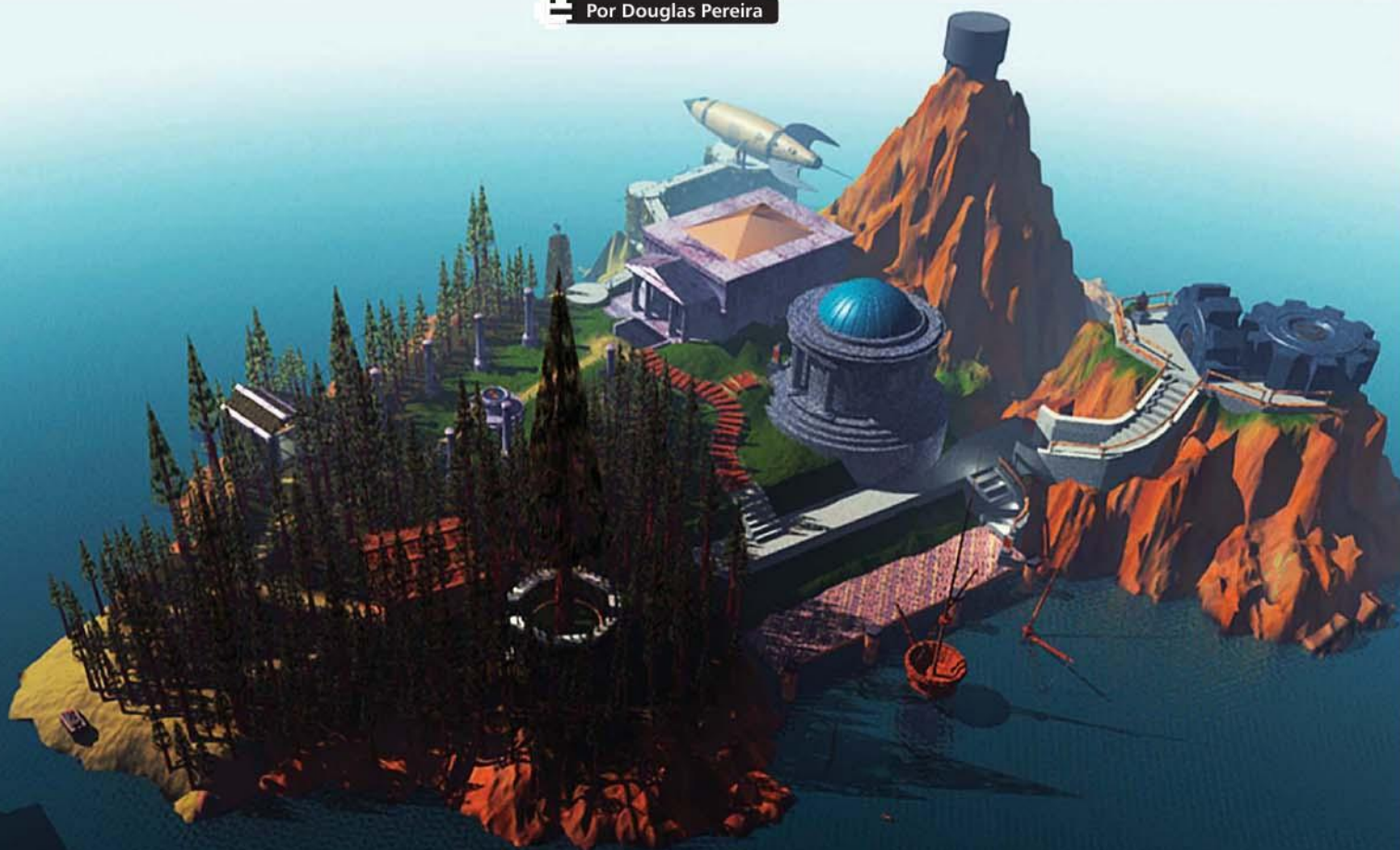
O legado seguiu por anos. Em 1997, saiu para Game Boy com a continuação em um só cartucho e, em 1998, houve o relançamento para PC no pacote em CD *MK & MK II*. O disco bônus de *MK: Deception Premium Pack* (PlayStation 2) e *MK: Deception Kollector's Edition* (Xbox) incluía o *MK* de arcade em 2004. No mesmo ano, pela Backbone Entertainment e publicação da THQ, chegou aos celulares e fez parte da linha Plug It in & Play TV Games, um aparelho eletrônico que é um controle com saídas de vídeo composto e áudio mono para ligar direto na televisão. E *MK* consta no *Midway Arcade Treasures: Extended Play* (PSP), 2005.

SANGUINOLÊNCIA REGULAMENTADA

Se hoje há um selo de classificação indicativa da Entertainment Software Rating Board (ESRB) nas capas dos jogos, *MK* é um dos principais responsáveis. Ainda que antes muitos títulos manifestassem violência, eram meras representações cartunizadas. A surpresa de ver pessoas realistas em combates carniceiros obrigou o congresso americano a tomar uma medida que determinasse a faixa etária adequada de lançamentos para o público consumidor em 1994. *MK* mudou a forma de a sociedade encarar os games, mais importante até do que a consolidação de uma franquia. Um feito e tanto para um projeto despretensioso feito por quatro caras em míseros oito meses.

DE VOLTA À ILHA DE MYST

Motivos que fizeram você odiar e não terminar o pioneiro dos adventures difíceis

Por Douglas Pereira

Myst vai completar 18 anos em 2011. É tempo suficiente para esquecer antigos rancores ou para, finalmente, superar alguns traumas que ficaram guardados naquela gaveta velha e oculta do seu inconsciente. Traumas do tipo: por que diabos você nunca terminou *Myst*? Afinal de contas, alguém conseguiu terminar?

Voltando à origem do problema, em 1993, *Myst* foi um sucesso que atraiu a atenção de todos. Um jogo lançado para Windows com cenários pré-renderizados, desenvolvidos a partir de fotos editadas no poderoso Photoshop 1.0 e modeladas em 3D. As pessoas diziam: "Uau! Parece um filme de verdade!". Os personagens eram atores gravados em FMV (full motion video) e a trama simples era só uma desculpa para situá-lo em um ilha movida por enigmas do Inferno. O nível de dificuldade atraiu a galera acostumada aos difíceis jogos de aponte-e-clique da época, mas era ainda mais difícil. *Myst* se tornou o game para PC mais vendido de todos os tempos até 2002, quando foi superado pelo popular *The Sims*.

Era fácil gostar de *Myst* antes de conhecê-lo, de jogar para valer. Porém, sem nenhum embasamento de pesquisa, apenas conhecimento histórico, chutamos que apenas 3% de toda essa galera que contribuiu para o sucesso do game (6 milhões de cópias vendidas) conseguiu avançar mais de 50 minutos nos desafios. E duvidamos que 1% dessa galera tenha terminado o game. É por isso que adoramos odiar *Myst*: é um dos raros jogos que ficam na nossa mente como um assunto inacabado, uma sensação de dever não cumprido... e a lembrança de horas furiosas gastas em tentativas de decifrar enigmas que o elenco de *Big Bang Theory* não seria capaz. Atualmente, é possível comprar *Myst* em lojas como GOG.com. Por isso, encaramos a obra novamente e detalhamos os principais momentos do game nesta reportagem para você relembrar por que nunca terminou *Myst*... e por que é melhor continuar sem terminar e poupar a sua mente.

POR SUA CONTA!

Tem um cara caindo em um buraco, falando algumas coisas com som em qualidade de 22khz, todo abafado, e um livro aparece na tela. Se você não leu o manual, não fará ideia do que é. Parece que o jogo já tinha começado antes. Porém, mesmo que você tenha lido o manual, pode ficar completamente perdido quando o jogo começar.

Seu personagem está em uma ilha, de frente (ok, de lado) para o mar. E não há instruções, cenas, roteiro... nada! *Myst* foi o "Se vira aí, Manolo!" de maior sucesso dos tempos nos computadores. Ter que descobrir absolutamente tudo do zero, aprendendo como as coisas funcionam na tentativa, erro, experimentação (e adivinhação) é o pilar central de *Myst*.

Nada de pegar leve no início. O primeiro enigma envolve um botão quase invisível

O PRIMEIRO PUZZLE

A sensação (ou constatação) de abandono é só a intimidação, o rosnar do cachorro sarnento.

O jogo começa sem dar muitas explicações sobre o que acontece no mundo

Ao andar pela ilha, vai chegar algum momento em que você descobrirá que a entrada para a primeira resolução de problemas estava exatamente do seu lado assim que o jogo começou. Dentro de uma passagem subterrânea, há uma espécie de caldeirão de mentira. Ao lado das escadas, um pequeno painel com uma folha e uns números inúteis.

Este foi o primeiro aponte-e-clique para muita gente. E quando alguém desistia logo no primeiro enigma e perguntava para uma amigo mais espertão, ouvia: "É só apertar o botão do lado da escada". Mesmo se você jogar agora, com toda a experiência adquirida em anos de jogatina em outros games, vai ficar maluco. Afinal, não tem nada ali, só uma droga de painel de metal... E então... "Ah!!! Esse pontinho minúsculo na ponta do painel? Como assim? Nem parece um botão! Parece um parafuso que prende o painel na parede!". Por mais que essa experiência seja frustrante, é a mais educativa do jogo: na dúvida, clique em tudo.

Depois, é necessário descobrir qual número colocar ali e tal. A combinação é 08, referindo-se aos oito interruptores espalhados pela ilha. Para falar a verdade, não descobrimos que pista indica isso... se é que há alguma pista.

NÃO HÁ NINGUÉM AQUI

Você se dá conta de que não há ninguém na ilha de Myst. Isso deveria ser encarado com naturalidade graças à natureza do game, que consiste apenas

Myst é sinônimo de cenários desertos e total desolação

PERDIDO NA ILHA

Myst tem muita história, pelo menos para quem gosta de ler, ao ponto de a história básica do jogo estar no manual de instruções. Seu personagem (não tem nome e é tratado como "Stranger") lê um livro chamado Myst e então é transportado para dentro da obra (já vimos isso em algum *História sem Fim*, na Sessão da Tarde).

Sem ninguém para ajudar, o estranho vaga por uma ilha misteriosa que está longe do perfil de "ilha esquecida pela civilização", pois há diversas construções elegantes que lembram a de antigas cidades europeias.

O estranho vaga até encontrar os irmãos Sirrus e Achenar, que também estão em uma situação crítica que envolve livros mágicos. Os irmãos estão preso em livros e brigam fervorosamente para convencer o estranho a libertá-los.

A maioria dos livros na biblioteca do ilha contém inúmeros detalhes sobre cada uma das fases, sobre as peculiaridades de cada uma das eras da ilha e as explicações publicadas por Atrus, o criador dos mundos e pai dos irmãos.

Não precisa ser um cara muito vivivo e experiente com as malandragens do mundo para sacar que tem mais história por trás dos problemas de pai e filhos, e os seus livros mágicos. Em sua missão investigativa, você terá que forçar seu raciocínio em busca de soluções para diversos enigmas absurdos (por alguma sacanagem, todas as funções da ilha, até as mais básicas, são protegidas por quebra-cabeças). Mas não se distraia da história, pois, talvez, todas essas tarefas sejam distrações para maquinações dessa família suspeita. Afinal, talvez exista um motivo para dois irmãos escandalosos estarem presos dentro de dois livros separados. Há finais diferentes que serão exibidos conforme as suas escolhas no encerramento da trama.

Há que procurar livros para descobrir os segredos da ilha

Passear pelos cenários até dava uma certa sensação de aventura

de imagens paradas, não fosse pelo certo desconforto que aquilo vai te causando.

Já jogou *Myst* à noite, com o som alto? É estranho. As telas vão se tornando mais "pesadas" e o mundo, mais intimidador. Parte disso é pela música e exatamente pela falta dela, dependendo da situação. Os gráficos em CG têm uma estética mais tradicional, que não tem nada a ver com a premissa meio bizarra do jogo – como os quartos dos irmãos em cada livro.

Para piorar, conforme você vai perdendo tempo vagando por aí para tentar resolver os mistérios, sua percepção do mundo vai piorando cada vez mais. Aquela nave espacial parece maior do que era antes, os livros parecem infinitos e as mensagens dos irmãos não poderiam ser mais estranhas. Na verdade, não podemos deixar de notar que isso fazia parte da experiência e, em uma época em que jogos ainda não conseguiam trazer essa atmosfera com frequência, *Myst* conseguiu apenas com imagens em baixa resolução.

Pilhas de livros e uma dica útil em um oceano de textos

Puzzles envolvendo pianos: destruindo cérebros e sonhos de jogadores desde 1993

SEM ENTENDER NADA

Há quem diga que *Myst* não é tão difícil assim. Talvez não, se compará-lo apenas a outros games da série, especialmente sua sequência direta, *Riven*, que foi feito para causar dor – o desafio do primeiro jogo é mesmo menor (até porque é um game bem curto), contanto que você domine a língua inglesa. Hoje em dia, é normal qualquer jogador saber o significado de palavras simples em seus jogos favoritos. Em 1993? Saber inglês ainda era algo que deixava as pessoas muito impressionadas.

E aí você, que já estava perdidão e mal sabia que o book estava on the table, sente que as respostas deveriam estar naqueles livros espalhados pelo mundo – e não estamos falando das figuras, que de fato estavam nos livros e eram soluções para alguns quebra-cabeças. Falamos daqueles livros de inúmeras páginas com texto totalmente em inglês, que poderiam ou não ser úteis. As letras de certas páginas têm cores diferentes e sempre fica a dúvida se havia algo para fazer com ele. A maioria serve apenas para dar contexto e história aos mundos.

Isso sem falarmos daquele livro com centenas de páginas, das imagens que podem ter significado ou não, e da dificuldade geral em entender coisas sem dominar a língua.

Fora que, basicamente, quase toda a história era perdida por causa disso, com os irmãos falando de dentro dos livros especiais em frases quebradas.

SELENITIC AGE

Apontada como a fase mais irritante de *Myst*, boa parte dela é ditada por sons e frequências, e um dos quebra-cabeças mais difíceis é o infame puzzle do piano.

Dentro daquele foguete da ilha, há um piano e um painel. Rapidamente, você percebe que o painel imita notas do piano, o que significa que é preciso achar as notas certas do piano, correr para o painel e replicá-las, subindo manivelas que mudam as notas milimetricamente. Jogar

Na época, imagens como essa eram fantásticas. Ter um leitor de CDs também

em alguma conversão para console é um pouco mais tranquilo, pois o direcional muda as notas uma por uma no painel. Só que lá pelos idos de 1995, com mouse de bolinha, amigo...

Sem contar que a dica para saber quais notas apertar estavam em um maldito livro que falava sobre a Selenitic Age. E que uma dessas notas é a 23ª tecla do piano.

Bem, a fase em si também é cheia dessa história de sincronizar sons e frequências, mas, felizmente, bem menos trabalhosos do que o piano. Mas a parte que fez muita gente desistir estava guardada para o final: a "voltinha de submarino".

Para voltar ao livro e sair da fase, é preciso controlar uma espécie de carrinho subterrâneo que anda em trilhos, lembra? Você pode virá-lo em oito direções e ir para frente ou para trás. Cada vez que se move, uma animação um pouco demorada mostra o caminho sendo percorrido. Que chato, cara!

A ideia é se guiar pelos barulhos que acontecem em certas partes ou algo assim. É tão fácil se perder naqueles trilhos que a raiva persiste até hoje. Uma consulta rápida a um FAQ sagaz na internet nos mostra que são nada menos que 14 direções para chegar ao final. Ah, só para completar, em algumas partes, o indicador de direção muda. Então, enquanto você ruma para o leste, de repente, a indicação diz nordeste ou algo assim. O pior é que isso é correto, por causa de algumas curvas no percurso, e só serve para confundir ainda mais.

Essa é a nave que leva para Selenitic Age. Descolada!

Provavelmente, existem outras rotas, o que pelo menos mostra que o caminho foi bem-feito e faz sentido, embora nada disso nos impeça de ter muito ódio de uma das partes mais chatas de *Myst*.

DUAS VEZES

Não bastasse todo o sofrimento para conseguir entrar nos mundos, há também sua outra missão: conseguir as páginas dos livros que aprisionam Sirrus e Achenar, os filhos de Atrus, o cara que cria os mundos. Logo no primeiro mundo, você tem uma surpresa bem desagradável: seu personagem deve estar pelado ou algo assim, porque não tem um simples bolso para poder carregar duas páginas ao mesmo tempo. Nem por isso, pois um ser humano consegue segurar duas malditas páginas na mesma mão.

Isso significa que você pode sair das fases com apenas uma folha e então voltar para pegar a outra, repetindo algumas partes dos quebra-cabeças. A essa altura, você já sabe a fase de cor, mais ou menos – experiências traumáticas ficam guardadas – e a busca pela outra página se torna o próximo grande desafio (ou tortura).

Por sorte e piedade dos criadores, as páginas não costumam estar em locais de difícil acesso, basta procurar um pouco. Chegando ao final do jogo, você repara que... não era necessário pegar as páginas dos dois livros!!!

Atrus, em um dos finais. Abra o livro antes da hora e fique preso para sempre

OS FINAIS

Fica claro ao passar por todos os mundos que o jogo tem mais de um final. Alguns já antecipavam isso por meio das mensagens dos irmãos quando novas páginas eram colocadas nos livros. Existem quatro finais. Dois deles consistem em trazer todas as páginas do livro vermelho OU do livro azul, e, depois de mais um enigma, colocar uma última página em um deles para libertar um dos irmãos. Tanto faz libertar o malandrão Sirrus ou o inútil Achenar, você vai entrar no livro que antes era dele e ficar preso por toda eternidade.

A vila de cabanas suspensas oculta um enigma de canos

Para o final verdadeiro, basta abrir o terceiro livro que aparece e conversar com Atrus. Então é só achar a tal "página branca", escondida na própria ilha de Myst, e colocar no livro para libertar Atrus e ver os livros dos dois filhos queimarem. Apressadinhos abriam o terceiro livro antes da hora, sem a página especial, e viam outro final ruim: seu personagem ficava preso com Atrus. Talvez você devesse prestar atenção quando ele implora para não abrir o livro sem a página! Se bem que, se for pra escolher um final ruim, que seja um em que os dois palhaços não vençam.

BRINCADEIRA, MYST É DEMAIS!

Assim acaba um dos maiores jogos para PC de todos os tempos, de uma época em que placas de vídeo nem existiam. A série não conseguiu manter a qualidade durante todos estes anos, especialmente quando mudou de mãos, saindo dos produtores originais da Cyan para as mãos de estúdios da Ubisoft, mas felizmente eles voltaram para encerrar a série com *Myst V: End of Ages* em 2005. Caso não conheça, dê uma olhada em *Myst* e *Riven*, os melhores da série. Qualquer PC consegue executá-los, e talvez ainda não exista nada melhor para fritar seu cérebro. Eles estão disponíveis no site GOG.com por um preço muito camarada, e funcionam perfeitamente nos Windows mais novos.

Coleção Carioca

Conheça o maior colecionador de games do Rio e, por que não, do Brasil

Por Viviane Werneck

Mesmo com um PS3 na frente, Marcelo Tavares não esconde seu amor pelo Atari

Jogar videogame... Como essa frase é capaz de despertar as lembranças mais felizes da vida de muita gente. Muitos começam na infância e, geralmente, quem pôde aproveitar a geração anos 80 e 90 dos games guarda as memórias mais marcantes de uma época em que se trocava fita (ou cartucho) com os colegas e que se economizava o dinheiro do lanche da escola para comprar ficha para jogar no fliperama.

Não satisfeitos em apenas ter o videogame da moda ou alugar um joguinho para uma partidinha com os amigos, alguns gamers foram mais além, muito mais além. Um bom exemplo a ser citado, nesse caso, é o jornalista e especialista em videogames Marcelo Tavares, de 30 anos. O carioca ostenta a "humilde" coleção de 210 consoles (incluindo os portáteis) e mais de 3 mil jogos para as plataformas que possui! Ah, e sem contar com as centenas de acessórios que, se não fosse pelo fato de terem entupido a casa dele (e por isso ele ter sido obrigado a se desfazer de alguns), já estariam sendo guardados pelo teto, acredite.

Marcelo, que hoje organiza o evento Brasil Game Show, disse ter começado sua nada invejada coleção por volta dos sete anos de idade e que não esquece de quando foi comprar seu primeiro videogame. "Na época, eu comecei com um Atari 2600 da Polivox. Lembro-me bem daquele dia... Eu indo ao shopping, me dirigindo para a área de eletrônicos onde havia várias TVs com Ataris ligados. Aí eu comprei o videogame e passava horas jogando *River Raid*, *Enduro*, *Pitfall*, *Pac-Man* e vários outros", relembra o colecionador.

É claro que o Atari foi apenas o prelúdio de uma paixão gamer avassaladora. Logo que o saudoso 2600 começou a se sentir só e deprimido, Marcelo tratou de arrumar novos amiguinhos para ele: daí vieram o Dynavision 1 e 2, Phanton System, Master System, Mega Drive... E o mais incrível? Tudo está inteiro e funcionando impecável até hoje.

"Eu sempre fui conservando tudo o que ganhava. Eu era uma criança muito cuidadosa e diferente da maioria que costumava quebrar os brinquedos com facilidade. Fui preservando tudo até que, aos 17 anos, quando comecei a trabalhar, passei a comprar todos os consoles e games que ainda não tinha. Até porque não dava para os meus pais sustentarem o desejo de um filho que queria todos os videogames", brinca.

O lendário Atari 2600 em sua versão FlashBack 2, de 2005

O carioca conta que era uma "criança videogame" e passava boa parte do seu tempo em casa jogando. Segundo ele, por um lado os pais até gostavam, pelo fato de ele ficar em casa onde seria mais seguro. Mesmo assim, a preocupação deles não diminui muito em relação ao tempo que o pequeno Marcelo passava jogando.

"É claro que também tinha alguns excessos. Nessa época, eu começava jogando de manhã e, se deixassem, continuava pela madrugada. Em determinados jogos, você não podia desligar a TV senão perdia tudo. Então eu deixava a TV ligada de um dia para o outro, às vezes por até quatro dias direto, até uma hora que o aparelho travava, não suportava e eu perdia tudo."

"MEUS VIDEOGAMES NÃO SÃO ENFEITE"

Geralmente, os colecionadores de qualquer coisa costumam sofrer da síndrome de "É meu! Tira a mão!". Marcelo, no entanto, parece não ter sido atingido por esse mal e faz questão de dar a oportunidade para que outras pessoas manuseiem (com cuidado, por favor!) suas relíquias. "Quando eu faço um evento, como o Brasil Game Show (no final do ano passado), exponho alguns dos meus videogames para o público jogar. Infelizmente, sempre dá um certo prejuízo em alguns aparelhos. Neste último evento, foram oito consoles danificados", disse com uma cara não muito feliz.

Os problemas, em geral, são fontes queimadas, controles quebrados, algum outro mau contato ou algum tipo de defeito. "São aquelas coisas que doem na alma, sabe... No entanto, é um prejuízo que faz parte. Você ter uma coleção como esta e guardar só para você é algo muito egoísta."

Marcelo disse que costuma expor algumas das suas raridades, como o Microvision (o primeiro portátil de cartucho da história); o Channel F (primeiro console de cartucho inventado); o raríssimo Playdia (Bandai); o Pipin (que usava o sistema da Macintosh e praticamente só vendeu no Japão), entre outros.

Quem precisa de FIFA quando se tem um Mattel Electronics Soccer?

LISTA DO COLECIONADOR

Exposição do colecionador na 2ª edição da Feira Rio Game Show (novembro de 2009)

1 PIONEER LASERACTIVE

"Fiquei maluco quando soube do lançamento de um videogame da Pioneer com um kit para rodar jogos em CD e cartucho da SEGA, além de permitir assistir a filmes com uma qualidade de imagem superior aos padrões da época. Claro que o preço alto me fez aguardar muitos anos para comprá-lo."

2 PANASONIC 3DO FZ-10

"O 3DO foi o meu console favorito por muito tempo. Até hoje, ele é a plataforma para qual eu comprei o maior número de jogos. Sei que não foi um sucesso (muito pelo contrário, foi um grande fracasso comercial), mas acho que, justamente por gostar daquilo que era diferente e por acreditar em coisas que traziam inovação além do seu tempo, eu fiquei realmente deslumbrado com o console. Os meus jogos preferidos eram aqueles em FMV para jogar com a Gamegun."

3 COMMODORE AMIGA CD 32

"Quando vi o console pela primeira vez nas lojas em Niterói (RJ), fiquei maluco com o game de F1 do Nigel Mansel. Eu, na época, ainda era viciado no jogo do Ayrton Senna, que havia sido lançado anos antes para o Mega Drive. Fiquei fascinado com o game do Mansel. É uma pena que a plataforma Amiga tenha se perdido e que este tenha sido um dos últimos lançamentos."

4 "Destaco nesta foto o Game.com, o Master System Girl, o Handyvision da Dynacom, o Supervision da Watara, vários modelos de Game & Watch, um portátil do Pac-Man e ainda dois portáteis de LED da Matel, da década de 1970."

5 BANDAI PLAYDIA

"Eu só consegui o Playdia ao comprar parte da coleção de outro colecionador. Só tenho um game do Ultraman (é um dos poucos consoles para o qual eu só tenho um jogo). Ainda assim é um videogame raro do qual eu me orgulho de possuir na coleção. Além do Playdia, tenho mais um console da Bandai, o Pippin, aquele que foi montado em parceria com a Apple e que roda o sistema operacional Mac OS."

6 NINTENDO 64 PIKACHU EDITION

"Essa edição especial era vendida exclusivamente em um grande rede americana e o seu destaque é o personagem acoplado no console com um sistema de iluminação interno. Apesar de não ser fã do Pikachu, sempre gostei da Nintendo e esse console representa um dos maiores sucessos da empresa na era Pokémon."

7 MAGNAVOX ODYSSEY 300

"Esse é um console especial, um dos primeiros Odyssey e também um daqueles que mais chamam a atenção pelo tamanho, cores e design. Também foi comprado anos mais tarde. Até então eu só o conhecia por fotos, depois consegui adquirir de um outro colecionador."

8 "Nesta vitrine está o Famicom 8-bit (o famoso nintendinho japonês), o Game Gear com módulo de TV, R-Zone da Tiger, Wonderswan e um Minigame da Tectoy com o game *Street Fighter*. Esta cosplayer se caracterizou como a Angel de *King of Fighters* na Rio Game Show de 2009."

NÃO SE IMPORTE COM AS CRÍTICAS

Sempre que você faz algo muito legal na sua vida e, especialmente, se isso for meio incomum (como colecionar videogames), tem sempre uns e outros que adoram botar água no seu feijão. Com o colecionador carioca não foi diferente. Marcelo conta que, a princípio, tinha que ter algo que justificasse aos familiares, principalmente, sobre o porquê de tantos videogames. É claro que, segundo ele, todos achavam que era um vício, um exagero. "A primeira justificativa que eu tentei me dar e, consequentemente, para os outros (para que parassem de encher o saco) era de trabalhar, ter o meu próprio dinheiro e gastar com o que eu queria", explica.

"Você sempre observa um preconceito das pessoas em relação a esse assunto. No meu caso, isso foi superado agora mais recentemente, já que trabalho com videogames."

Exposição do colecionador em evento de Anime - Janeiro de 2009

Marcelo Tavares e seu filho, Fernando, em casa, com parte da coleção ao fundo

9

MILTON BRADLEYS VECTREX

"Eu conheci o Vectrex em um encontro para colecionadores de games antigos. Desde então, fiquei com o desejo de adquirir o console. O bacana dele é ter uma tela (não posso chamar ele de portátil, mas é quase isso) e também a ideia de ter games coloridos com a troca de filtros com uma única cor. Também pode ser considerado um dos consoles mais raros e caros da coleção."

10

FAIRCHILD CHANNEL F

"Esse é especial! É o primeiro console a usar cartuchos na história. Pesadão, possui detalhes em madeira, um joystick inusitado e 26 jogos foram lançados para ele desde a sua estreia, em meados da década de 1970."

11

MILTON BRADLEYS MICROVISION

"O primeiro console portátil a permitir a troca de cartuchos na história. Ainda me recordo de visitar a Classic Gaming Expo nos EUA, em 2006, e ter visto alguns destes novinhos, lacrados! O meu não chega a tanto, mas também está bem conservado e considero uma peça especial na coleção."

12

"Destaco o Intellivision, o Mega Drive 3 com Sega CD, Hi Top Game, o módulo de cassete da Atari, Atari 800, Supergame da CCE, Atari 2800 japonês, Megavision, Phantom System, Sega Saturn, Multimega CDX e o módulo para rodar cartuchos de Master no Mega."

Alguns consoles do colecionador expostos em sua casa

13

NINTENDO VIRTUAL BOY

"Eu tenho o Virtual Boy como um dos consoles de destaque na sala da minha casa. Todas as visitas querem testar e até se impressionam um pouco quando joga. A ideia de 3D que ele tentou passar não teve sucesso. Além disso, de portátil não tem nada. Ainda assim, é um console inusitado que, desde a primeira vez que o vi, sabia que seria indispensável para uma coleção."

14

CARTUCHO MS. PAC-MAN

"O mais raro deste cartucho é que se trata de um port da versão arcade da sequência de *Pac-Man* não autorizada pela Namco."

15

ATARI JAGUAR

"A Atari foi o começo de tudo, por isso, quando foi anunciado o Jaguar, torcia muito para que o console tivesse sucesso para que a Atari voltasse para o hall das grandes. É um console que impressiona pelo design, pelo seu joystick com inúmeras teclas de atalhos e opções."

16

NINTENDO GAME & WATCH PANORAMA SCREEN MARIOS BOMBS AWAY

"Esse é um dos portáteis mais estranhos que já joguei, o espelho usado para refletir a imagem gerada da tela é o tipo de ideia que eu nunca pensei que alguém teria."

Exposição A História dos Videogames organizada pelo colecionador no Museu Nacional de Belas Artes/ RJ - 2008

17

SEGA NOMAD

"Eu namorava o Nomad pelas revistas americanas há meses. Quando tive a oportunidade de viajar para os EUA, não deu outra: foi o primeiro item que eu quis comprar. Consegui foi o último da loja, vendido pela bagatela de 50 dólares, quando o console já tinha naufragado nas vendas."

18

NEC TURBO EXPRESS

"Entre os modelos de Atari Lynx que comprei, na mesma oportunidade levei o TurboExpress, um console dos sonhos para quem vivia no Brasil em meio à geração 16-bit."